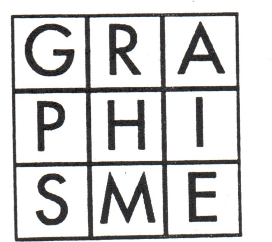
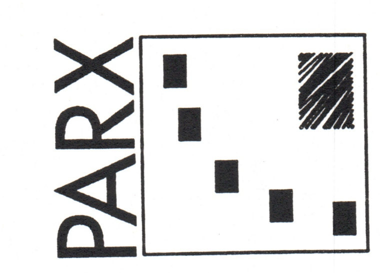
D2M

Infographie





Copyright

Programmation
Frédéric Bayle

Le droit d'utilisation du programme est limité, comparable à la possibilité effective d'utiliser un livre : le logiciel peut être utilisé à des endroits quelconques avec des ordinateurs différents; conformément à l'impossibilité de lire un livre à des endroits différents par plusieurs personnes, il n'est pas autorisé que plusieurs personnes, travaillant sur des ordinateurs différents, utilisent le logiciel en même temps.

La création de copies de disquettes n'est autorisée qu'avec l'objectif de sauvegarde de sécurité.

L'auteur et la société de distribution ne peuvent être tenus pour responsables des éventuelles erreurs de programmation ou de documentation et des conséquences qui en découlent. Nous vous remercions de bien vouloir les signaler.

Les informations figurant dans le présent document sont sujettes à révision sans préavis et ne représentent aucun engagement de la part de PARX.

Marques déposées :

ATARI ST(F), STE, Mega ST(E), TT et Falcon030 sont des marques déposées de la société Atari Corporation.
GEM est une marque déposée de la société Digital Research Corporation.
Speedo est une marque déposée de la société Bitstream.
SpeedoGDOS est une marque déposée des sociétés Atari Corporation et Compo Gmb.
NVDI est une marque déposée de la société Application Systems Heidelberg.
L'utilisation des noms et des produits mentionnés sert exclusivement à l'information et ne fait en aucun cas allusion à un abus de marque déposée. L'absence d'une telle indication ne signifie pas que le produit ou terme mentionné ne soit pas protégé. La société PARX décline toute responsabilité quant à l'utilisation ou à la sélection de ces marques.

Sommaire

Avertissement

Dans ce manuel, il est supposé que vous savez déjà manipuler la souris, déplacer des icônes, cliquer, double-cliquer, éditer un champ éditable etc. et que vous connaissez les règles essentielles de l'ergonomie sous GEM ("...", pop-up, etc.). Si ce n'est pas le cas, prenez quelques minutes pour lire le manuel d'introduction de votre ordinateur dans lequel toutes ces opérations sont décrites.

Présentation

Ce manuel est destiné à vous présenter toutes les fonctions de D2M à partir de la version 2.10 Il ne s'agit pas d'une documentation explicative sur le dessin, mais sur les manipulations à effectuer. Des ouvrages disponibles dans le commerce pourront vous indiquer comment dessiner, comment faire de la retouche photo etc. A l'opposé, cette documentation est à utiliser comme un énorme index de fonctions. Nous avons porté notre effort sur l'index de fin qui vous permet de faire une recherche rapide en faisant simplement le rapprochement entre ce que vous cherchez et le nom de l'action correspondante. Ainsi pour mélanger les couleurs en mode True Color, vous pouvez chercher simplement à "Couleur", pour connaître le grossissement de la loupe, cherchez à "Loupe", à "Zoom", ou à "Grossissement".
De plus, dans de nombreux paragraphes vous trouverez des indications telles que 2.1-Dimensions écran ce qui vous indiquera que le paragraphe cité traite d'informations complémentaires à celui que vous étudiez actuellement.
L'utilisation de ce manuel peut ainsi se faire de plusieurs manières : une recherche de telle ou telle fonction ou un approfondissement de son fonctionnement en cours d'utilisation de D2M, mais aussi une lecture d'un bout à l'autre, sans pour autant utiliser parallèlement le logiciel, afin de découvrir de nouvelles potentialités, passées inaperçues lors de l'utilisation de D2M 2.01.

Ordre Ergonomique

L'ordre choisi dans ce manuel est celui de l'arborescence du logiciel. Vous y trouverez tout d'abord les explications concernant les choix accessibles par le menu avec les détails sur les formulaires correspondants. Ensuite vous y trouvez le descriptif des formulaires "flottants" (placés dans des fenêtres) et de la manipulation des icônes. Les pages suivantes vont vous faire voyager dans D2M, vous permettant ainsi de découvrir les différentes fonctions. Chaque menu est détaillé, chaque outil vous amènera vers son formulaire de réglage etc.

Note sur le Double-Clic avec la souris

Dans de nombreux cas l'accès à un outil peut entrainer deux actions. Ainsi, en cliquant sur l'icône représentant une loupe, vous activez le mode loupe, mais en double-cliquant dessus vous activez l'édition des réglages de la loupe.

Un point très important est à souligner : il se trouve que détecter un double clic dans une fenêtre est une chose très aisée et parfaitement fiable, mais à une condition : que cette fenêtre soit active. Si ce n'est pas le cas, la détection du double clic est plutôt aléatoire et dépend du modèle de votre machine, ce qui est pour le moins génant.

Nous avons donc mis à votre disposition plusieurs manières d'accéder à ces options :

1) Vous pouvez double-cliquer, cela fonctionnera parfaitement si la fenêtre est active; si elle ne l'est pas cela fonctionnera peut être avec votre machine, mais cela reste à tester.

2) Vous pouvez cliquer sur l'objet choisi tout en maintenant une des touches "`Shift`" enfoncée.

3) Enfin, vous pouvez double-cliquer avec le bouton gauche de la souris tout en maintenant le bouton droit enfoncé.

Dans les paragraphes relatifs à l'accès aux outils par les fenêtres, (100-Fenêtre outils, 200-Fenêtre des Lignes et Crayons, 300-Fenêtre des couleurs, 400-Fenêtre des Motifs, 500-Fenêtre des Polices, 600-Fenêtre aérosol) l'action entrainée par double-clic pourra donc être réalisée de ces trois manières.

Avertissement concernant l'impression

La société PARX décline toute responsabilité concernant les problèmes de configuration, d'impression, de vitesse, de résultat etc. concernant l'impression utilisant des systèmes tels que GDOS, SpeedoGDOS, NVDI ou autres sytèmes identiques. De plus la société PARX ne peut en aucune façon être tenue pour responsable des différences de fonctionnement pouvant intervenir d'une version à l'autre de ces extensions, et ne réalise aucun soutient utilisateur concernant les difficultés de paramètrages de ces systèmes. En contrepartie la Société PARX accepte de fournir tous les renseignements et d'aider au développement, maintenance, conception et utilisation des modules d'impression WIM.

RIM, WIM, IFX : Développeurs

L'utilisation, la diffusion, la conception des modules de types RIM, WIM ou IFX ainsi que des modules du dossier système PARX (MEM, TRM, MRP, BRO etc.) sont régis par un accord de licence. Les développeurs désirant réaliser, améliorer, utiliser ces modules au sein de leurs logiciels, doivent prendre contact avec le Service Développement de la société PARX. Un kit de développement comprenant des outils de programmation, un classeur avec documentation papier, des sources exemples, des routines etc. leur sera envoyé.

Cette licence leur permettra de diffuser ces modules, de recevoir les mises à jour du kit de développement, d'obtenir un soutient développeur (téléphone, fax et BBS) et de participer à des réunions de développement.

L'utilisation de ces modules est possible dans tous les langages de programmation, tandis que leur conception se fait en assembleur (68000, 68030, 56000) ou en langage C.

Une documentation sur la mise en place du Protocole de Communication Inter Application "Tube GEM" est également disponible.

Les Menus

Menu "D2M"

1-A propos de...
Accès : Menu "D2M", choix "A propos de..."
Accès au formulaire de Copyright. Ce formulaire indique le numéro de version du logiciel, les auteurs et les coordonnées de l'utilisateur référencé pour cet exemplaire. Nous vous rappelons que le piratage de logiciels est un délit puni par loi. Si vous voulez que vos amis découvrent D2M, vous pouvez leur fournir la version d'évaluation qui se trouvait dans la boîte lors de votre achat.

Menu "Fichier"

2-Nouveau...
Accès : `Ctrl`-N ou menu "Fichier", choix "Nouveau..."
Accès au formulaire permettant de choisir la taille de la feuille devant contenir le dessin que l'on veut créer. Pour accéder à un dessin existant, choisissez "Charger..."
Vous avez le choix entre des dimensions "écran" ou des dimensions "utilisateur". Ce choix se fait en sélectionnant le bouton correspondant, à gauche.

2.1-Ecran

Le choix de la dimension écran se fait avec un pop-up dans lequel sont présentées les tailles d'écrans des machines de type ST, TT et Falcon030. Seules sont disponibles les dimensions correspondant au nombre de couleurs de la résolution actuelle. La dernière entrée de ce pop-up indique les dimensions de l'écran actuel. Ainsi si vous possédez une carte d'extension vidéo, cette entrée pourra vous annoncer 800*600 256 couleurs par exemple, suivant les réglages de votre carte.

2.2-Dimensions utilisateur

Les dimensions proposées par défaut sont celles de l'écran actuel. Les champs éditables permettent de choisir une largeur et une hauteur quelconques (inférieures à 32767), dans la limite de la mémoire disponible.
Le bouton "Maximum" place dans les champs la largeur et la hauteur maximales disponibles, en conservant le rapport des dimensions précédemment affichées. Exemple : si la largeur est de 200 et la hauteur de 300, un appui sur MAXI donnera les dimensions maximales avec ce même rapport c'est à dire 2/3. (38.3-Préférences, page Mémoire).

2.3-Nom du dessin

Ce champ éditable permet de donner un nom à l'image. Par défaut celle-ci se nomme INCONNU.

A noter que les dimensions et le nom de l'image peuvent être modifiées par la suite (7-Informations... et 35-Déformations...).

3-Charger...

Accès : `Ctrl`-O ou menu "Fichier", choix "Charger..."

Permet de charger une image qui sera traitée par les fichiers RIM. Sans fichier RIM, le choix "Charger" est inaccessible (en grisé) (39-Chemin...).

Aprés avoir déclenché l'option "Charger", Un sélecteur de fichiers s'affiche, dans lequel vous choisissez l'image. D2M en charge une partie puis appelle les fichiers RIM les uns après les autres pour en chercher un qui sache lire ce format de fichier. En cas de réussite, si la place mémoire et le nombre d'images actuellement en mémoire (50 au maximum) le permettent, l'image est chargée.

Elle est alors représentée sur le bureau de D2M par une icône portant le même nom que le fichier et une fenêtre contenant l'image s'ouvre à l'écran (1000-Les différentes icônes de D2M, 700-Fenêtre du dessin).

Si l'image n'est pas reconnue et que vous possédez de nombreuses images de ce type, contactez-nous afin que nous puissions réaliser un RIM correspondant à ce format.

3.1-Chargement multiple

En sélectionnant l'option "Charger" et en donnant dans le sélecteur de fichier un nom avec des caractères jokers, vous charger tous les fichiers correspondant. Ainsi en donnant "*.NEO" comme nom de fichier, tous les fichiers portant l'extension NEO, présents dans le répertoire, seront chargés.

RAPPEL: "*" remplace un groupe de caractères, tandis que "?" en remplace un seul. En donnant "*.PI?" vous chargerez toutes les images dont les deux premières lettres de l'extension sont "PI".

3.2-Charger...

Accès : `Alt`-O ou `Alt`+ menu "Fichier", choix "Charger..."

Autre méthode d'ouverture d'une image. Au lieu de laisser D2M parcourir les fichiers RIM à la recherche de celui qui correspond à l'image choisie, c'est vous qui indiquez à D2M le RIM devant traiter cette image. Il est également possible par cette méthode d'accéder aux RIM pilotant les scanners, cartes Vidéo etc. (3.3-Acquisition...). Cette méthode vous permet d'accéder au formulaire des RIM (1200-Formulaire des modules RIM, WIM ou IFX).

3.3-Acquisition...

En cliquant sur cette option vous voyez apparaître le formulaire des RIM avec une pré-sélection des RIM permettant de piloter un périphérique (scanner, digitaliseur vidéo, appareil photo-numérique, caméra numérique etc.) ou de générer des images (textures, fractals etc.). Choisissez le RIM puis cliquez sur "Lancer le RIM" pour déclencher celui-ci. A noter que de très nombreux périphériques sont gérés, certains avec des RIM gratuits, d'autres avec des RIM payants. N'hésitez pas à nous contacter pour en avoir une liste mise à jour. (1200-Formulaire des RIM, WIM ou IFX).

4-Sauver

Accès : `Ctrl`-S ou menu "Fichier", choix "Sauver"

Sauve l'image dont la fenêtre est au sommet, à condition que cette image soit déjà présente sur le disque, c'est à dire à condition qu'elle ait déjà été sauvée. Dans le cas contraire le choix "Sauver" n'est pas accessible et vous devez passer par Sauver sous..." (5-Sauver sous...).

Un formulaire WIM s'ouvre, identique au formulaire RIM décrit plus haut au niveau des fonctions (1200-Formulaire des RIM, WIM ou IFX). Après avoir sélectionné le descripteur du WIM choisi, "Sauver une image" sauve l'image dans ce format. Il est possible de double cliquer sur le descripteur ce qui revient à la même chose que de le sélectionner puis de choisir "Sauver une image".

Il est envisageable que les dimensions de l'image ne correspondent pas aux dimensions des images pouvant être sauvées par ce WIM. Ainsi un WIM Degas PI1 ne peut sauver que des images de 320 pixels de large par 200 de haut, en 16 couleurs. Dans ce cas, si l'image que vous voulez sauver est trop petite par rapport au format d'image du WIM, D2M place l'image sur une "feuille" plus grande, après avoir demandé votre accord. Si au contraire l'image est trop grande, D2M affiche l'image (éventuellement en vue réduite) et demande d'en choisir un morceau. Ce choix se fait en déplacant sur l'image un rectangle symbolisant les dimensions que le WIM peut sauver. (8-Prévisualiser).

5-Sauver sous...

Accès : `Alt`-S ou menu "Fichier", choix "Sauver sous..."

Sauve l'image dont la fenêtre est au sommet en permettant de lui donner un nom (ou de changer l'ancien).

La procédure est identique à celle de "Sauver" si ce n'est que le sélecteur de fichiers est appelé après le formulaire WIM pour nommer l'image. C'est la seule manière de sauver une nouvelle image. Une fois que celle-ci a été sauvée, ou bien si l'image est issue d'un chargement et non d'une création, la sauvegarde est accessible aussi bien par "Sauver" que par "Sauver sous..." (4-Sauver). A noter que la sauvegarde par "Sauver sous" vous permet

également d'exporter l'image vers un périphérique tel qu'un Fax Modem, une imprimante couleur etc. (10-Imprimer...)

6-Tube GEM...

Accès : `Ctrl`-T ou menu "Fichier", choix "Tube GEM..."

Permet d'envoyer le contenu du Presse-papier à une application compatible TUBE 300 (24-Presse-Papier).

Une boîte d'alerte s'affiche au cas où il n'y aurait pas d'autres programmes ou accessoires compatibles "Tube GEM 300". Dans le cas contraire le formulaire WIM s'ouvre pour choisir le format (4-Sauver, 5-Sauver sous...) dans lequel sera mise l'image du Presse-papier avant d'être envoyée sauf que le bouton "Sauver une image" s'appelle ici "Envoyer une image".

Ce choix étant fait, apparaît ensuite un formulaire contenant les descripteurs des programmes acceptant la communication par le Tube GEM. Il vous suffit de cliquer sur l'identificateur du programme de votre choix pour que le fichier lui soit transmis.

7-Informations...

Accès : `Ctrl`-? ou menu "Fichier", choix "Informations..."

Donne des informations sur l'image dont la fenêtre est active, ou dont l'icône est sélectionnée.

A noter que si une icône est sélectionnée, l'information porte sur celle-ci, même si une fenêtre-dessin est active.

Dans ce formulaire vous trouverez l'indication des dimensions de l'image, son nom, mais également le nombre de couleurs d'origine et le nombre de couleurs actuelles. En effet, si vous êtes dans une résolution 256 couleurs et que vous chargez une image en 16 couleurs, D2M modifira celle-ci au chargement pour l'adapter à la résolution actuelle. Vous verrez donc un nombre de couleurs de l'original à 16, et le nombre de couleurs en mémoire à 256. La place occupée indique la taille occupée en mémoire par votre image, et en dessous la taille occupée par l'image, sur le disque. Cette indication est grisée si l'image n'a pas encore été sauvée. A noter qu'il peut y avoir une différence énorme entre la place occupée en mémoire et la place disque, de nombreux fichiers étant compressés lors de leur sauvegarde sur disque.

7.1-Renommer l'image

Il est possible de renommer l'image sauf s'il s'agit de l'image contenue dans le Presse-papier.

7.2-Redimensionner l'image

Il est possible de changer les dimensions de l'image en changeant sa largeur et/ou sa hauteur indiquées dans les champs éditables et en sortant du formulaire par "Confirmer". Une boîte d'alerte s'affiche alors, vous demandant de choisir entre une modification du dessin ou de la taille de la feuille sur laquelle se trouve ce dessin. Dans le premier cas, le dessin sera déformé pour tenir dans la nouvelle feuille alors que dans le second cas le dessin sera simplement coupé si les nouvelles dimensions sont inférieures aux anciennes, ou simplement placé dans le coin en haut à gauche de la nouvelle feuille si celle-ci est plus grande que l'ancienne.

Il n'est pas obligatoire de diminuer ou d'augmenter largeur ET hauteur : vous pouvez en effet modifier l'une sans modifier l'autre, ou agrandir l'une en diminuant l'autre etc.

Exemple : présentation d'une image de 640x400 sur un écran de 640x400, mais en rajoutant des commentaires tout autour :

1) Faire passer l'image de 640x400 en 320x200 en modifiant largeur et hauteur et en changeant les dimensions de l'image.

2) Remettre l'image en 640x400 mais en changeant les dimensions de la feuille.

Le dessin revient donc en vue réduite sur une feuille de 640x400, il suffit alors de le déplacer en le découpant avec les fonctions bloc. A noter une autre possibilité qui consiste à d'abord retourner l'image avec les effets de miroir avant de l'agrandir (35-Déformation).

7.3-Informations multiples

Pour obtenir des informations sur plusieurs fichiers, il suffit de sélectionner plusieurs icônes de dessin. Après avoir obtenu des informations sur le premier, une sortie du formulaire par "Suite" vous donne accés aux informations de l'image suivante, sans valider les modifications réalisées. Pour les prendre en compte et passer à l'image suivante, choisissez "Confirmer". Le fonctionnement est en fait le même que celui du bureau GEM lorsque vous voulez renommer plusieurs fichiers.

8-Prévisualiser...

Accès : `Ctrl`-P ou menu "Fichier", choix "Prévisualiser..."

Permet de voir entièrement l'image située dans la fenêtre active. Si cette image est plus grande que l'écran elle est réduite afin d'être visible dans sa totalité.

Sur l'image présentée, un rectangle indique la partie actuellement visible dans la fenêtre de travail. Vous pouvez cliquer sur les petites flêches situées sur la gauche de l'écran pour déplacer ce rectangle. Il est également possible de la déplacer en cliquant sur l'image, ou en tirant ce rectangle.

Les touches flêchées du clavier permettent un déplacement précis de ce

rectangle, tandis que `Clr Home` le place en haut à gauche de l'image et `Shift+Clr Home` le place en bas à droite.
En sortant par "Confirmer", la partie de l'image qui sera visible dans la fenêtre de travail sera celle désignée par ce rectangle.

9-Configurer l'impression

Accès : `Shift+Ctrl` I ou menu "Fichier", choix "Config.Imp" ou double clic sur l'icône représentant une imprimante, sur le bureau.
Le choix de cette option débouche sur deux types de paramètrages, suivant que vous avez choisi d'imprimer avec les pilotes WIM ou avec les pilotes GDOS / SpeedoGDOS / NVDI. Par défaut l'impression se fait avec les modules WIM notre société n'assurant le soutien que sur ces modules. La sélection du type d'impression se fait dans les préférences (38.1-Préférences, page Générale).

9.1-Configurer l'impression sous WIM

Le formulaire qui va s'afficher vous présentera les modules WIM susceptibles d'exporter votre image vers un périphérqiue. Celui-ci peut être une imprimante monochorme, ou couleur, un fax-modem etc. de très nombreux modules d'exportation vers des périphériques sont disponibles, n'hésitez pas à prendre contact avec nous pour en avoir une liste mise à jour. Il vous suffit de sélectionner le module souhaité et de confirmer ou bien de double cliquer sur le nom du module de votre choix. Si le module est configurable, une sélection de ce module rendra accessible le bouton "Configuration". En cliquant sur celui-ci, vous accéderez à la partie configuration de ce module. Reportez-vous à la documentation du module pour plus d'informations. (1200-Formulaires des RIM, WIM ou IFX).

9.2-Configurer l'impression sous GDOS

Le formulaire vous fournira la liste des pilotes GDOS disponibles. Si GDOS / SpeedoGDOS n'est pas présent en mémoire, si votre fichier ASSIGN.SYS est incomplet ou si les drivers sont introuvables, un message d'erreur aparaîtra. Vous devrez alors reconfigurer GDOS / SpeedoGDOS ou éventuellement recommencer l'opération en diminuant la mémoire de travail de D2M (38.3-Préférences, page Mémoire). Pour tous problèmes de configuration, reportez vous à votre documentation sur GDOS, SpeedoGDOS ou NVDI.

10-Imprimer...

Accès : `Ctrl`-I ou menu "Fichier", choix "Imprimer..." ou en tirant l'icône représentant l'image à imprimer, sur l'icône représentant une imprimante, sur le bureau. Le fonctionnement de cette option dépend du mode d'impression que vous avez choisi dans les préférences (38.1-Préférences, page Générale) à savoir impression avec les WIM ou sous SpeedoGDOS.

10.1-Impression avec les WIM

Si vous avez préalablement sélectionné le WIM de votre choix par l'option "Configurer Impression" (9-Configurer l'impression), le WIM choisi se déclenchera automatiquement et vous demandera les renseignements relatifs à votre périphérique. Généralement tous les paramètres disponibles sur votre périphériques sont gérés par les WIM, au travers de formulaire simples d'accés (positionnement du document, choix de la qualité, du tramage etc.) Si vous n'avez pas choisi préalablement le WIM, le formulaire de sélection des WIM apparaîtra et une fois votre choix effectué, le WIM se déclenchera.

10.2-Impression avec GDOS / SpeedoGDOS / NVDI

Ce choix n'est accessible que si GDOS (ou SpeedoGDOS ou NVDI) est installé. Vous pourrez imprimer l'image dont la fenêtre est active. En haut de ce formulaire se trouve un pop-up menu vous indiquant le pilote d'impression actuellement disponible. Si plusieurs pilotes sont disponibles, en déroulant ce pop-up vous pourrez en choisir un autre. Une vue de la feuille de l'imprimante, c'est à dire d'une feuille telle que l'imprimante en utilise, est également affichée : le dessin y est placé en haut à gauche. Vous pouvez placer ce dessin où vous le voulez sur cette feuille, en le déplaçant à la souris. Vous pouvez également en changer les dimensions en tirant sur les petites "poignées" qui entourent ce dessin. En tirant sur la poignée en bas à droite tout en maintenant la touche `Alternate` enfoncée, vous changez les dimensions du dessin en gardant les mêmes proportions hauteur/largeur. En cas de problème d'impression, vérifiez la place mémoire, la place disque, votre configuration et reportez-vous à la documentation de ce produit.

11-Effacer fichier...

Accès : Menu "Fichier", choix "Effacer fichier..."

Détruit un fichier se trouvant sur le disque. Affiche le sélecteur de fichiers et efface le fichier sélectionné après demande de confirmation. Le sélecteur de fichiers est à nouveau présenté jusqu'à ce que vous choisissiez de sortir de ce sélecteur par "Annuler" ou par "Confirmer" sans avoir choisi de fichier.

12-Formater...

Accès : Menu "Fichier", choix "Formater..."

Formatage d'une disquette.

Affiche un formulaire qui permet de choisir le lecteur et le type de disquette à formater (360 Ko, 720 Ko, 1.44 Mo et bientot 2.88 Mo). Après demande de confirmation le formatage commence : celui-ci peut être interrompu en maintenant appuyée la touche `Undo`. Etant donné que le formatage est effectué de la fin de la disquette vers le début, la FAT (partie de la disquette contenant des informations vitales pour l'accès à celle-ci) n'est détruite qu'en dernier, ce qui permet de récupérer quelques données en cas d'erreur.

13-Quitter...

Accès : Ctrl-Q ou menu "Fichier", choix "Quitter..."
Quitte D2M pour revenir au bureau GEM.
Si les images en mémoire ont été modifiées depuis leur création/chargement, le programme demande s'il doit les sauver; Dans ce cas, la sauvegarde se fait au format IMG.

Menu "Edition"

Ce menu regroupe les choix permettant d'accéder aux manipulations de blocs et à la gestion du Presse-papier, tant au niveau sauvegarde et chargement qu'au niveau effets, déformations etc.
Vous y trouverez également une possibilité d'annulation des dernières manipulations effectuées sur l'image.

14-Annuler

Accès : Undo ou menu "Edition", choix "Annuler"
Cette fonction annule la dernière opération graphique effectuée avec possibilité "d'annuler" cette annulation en appuyant une seconde fois sur la touche Undo ou en sélectionnant à nouveau ce choix dans le menu. Ce fonctionnement Undo-Redo etc. est disponible avec tous les outils sauf avec les déformations qui ne peuvent être qu'annulées.
A noter qu'avec les déformations ou les effets réalisés sur toute l'image, le Undo restaure la totalité de celle-ci.
Pour fonctionner le Undo sauve l'image dans une zone mémoire avant chaque manipulation. Dans D2M, les images pouvant avoir des tailles très variables, le Undo change automatiquement de taille suivant l'image activée.

14.1-Problème de mémoire avec le Undo

S'il n'y a plus assez de mémoire, le Undo devient inaccessible. Dans ce cas, des boîtes d'alerte préviennent l'utilisateur juste avant la réalisation d'opérations modifiant l'image, afin que celui-ci sache que les modifications seront irréversibles.
Si l'utilisateur est en mode "sans-alerte pour opérations risquées" (38.1.3-Alerte pour opérations risquées) ces boîtes d'alerte n'apparaissent pas.

15-Couper

Accès : `Ctrl`-X ou menu "Edition", choix "Couper"

Coupe le bloc sélectionné à l'écran à l'aide de l'outil "bloc carré" ou de l'outil "lasso" (101-Choix de la forme du bloc). Le bloc sélectionné est effacé, puis placé dans le Presse-Papier (24-Presse-Papier). Cette opération est réalisable aussi bien sur une image que sur le Presse-papier.

16-Copier

Accès : `Ctrl`-C ou menu "Edition", choix "Copier"

Fonctionnement identique à "Couper" (15-Couper) sauf que le bloc sélectionné est dupliqué dans le Presse-papier. Il ne disparait donc pas de l'image. Cette opération est réalisable aussi bien sur une image que sur le Presse-papier.

17-Coller

Accès : `Ctrl`-V ou menu "Edition", choix "Coller"

Colle le bloc contenu dans le Presse-papier, sur l'image active. Cette opération n'est donc accessible que lorsque la fenêtre active contient une image. Il n'est pas possible de coller dans le Presse-papier puisque celui-ci contient déjà le bloc. Une fois ce choix réalisé, le bloc apparaît à l'écran, vous pouvez le déplacer à la souris et le déposer en appuyant sur le bouton gauche de celle-ci. Pour sortir sans coller, il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris. Par défaut, le bloc est collé en mode "opaque". En maintenant la touche `Control` enfoncée lors de cette opération, la couleur 0 du bloc sera traitée en transparence et en maintenant la touche `Alternate`, le bloc est mixé avec l'image. Le mode de copie (transparente, mixée etc.) se règle par l'option "Modes Graphiques" (31-Modes Graphiques).

17.1-Coller en...

Comparable à l'option coller, cette option permet de coller le contenu du Presse-papier sur l'image active, en précisant le mode de copie et surtout les destinations de copie, ce qui permet des copies précises. Lorsque vous déclenchez cette option, un formulaire s'ouvre, permettant de paramètrer la copie (1100-Formulaire de copie).

17.2-Remettre

Accès : `Ctrl`-R, Menu "Edition", choix "Remettre"

Dans le même type de fonctionnement que coller, permet de replacer le bloc contenu dans le Presse-Papier à son ancien emplacement sur l'image. Ceci permet des effets très interessants tels que la découpe d'un bloc, un effet de flou sur celui-ci puis "Remettre" qui le replace donc exactement là ou il avait été précédement découpé.

18-Effacer
Accès : `Ctrl`-E ou Menu "Edition", choix "Effacer"
Fonctionnement identique à "Couper" sauf que le bloc sélectionné est simplement retiré de l'image, mais sans être mis dans le presse-papier, dont l'éventuel contenu n'est donc pas effacé.

19-Charger à nouveau
Accès : Menu "Edition", choix "Charger à nouveau"
Si l'on suit les directives ATARI à la lettre, le Presse-papier doit être stocké et rechargé à partir du disque, à chaque opération. Les manipulations du type Copier/Couper/Coller étant fréquentes dans un logiciel de dessin, nous avons opté pour une méthode intermédiaire : au lancement de D2M, celui-ci cherche le dossier CLIPBRD se trouvant éventuellement sur le disque, et charge l'image SCRAP.IMG qu'il contient (si elle existe, bien entendu!). En cours de fonctionnement, les opérations de blocs se font en mémoire et pas sur le disque, le contenu du Presse-papier n'étant sauvé que lorsque vous quittez D2M.
En cours d'utilisation de D2M, vous pouvez cependant recharger le contenu du Presse-papier, sachant qu'un autre programme ou accessoire a pu y déposer des informations pendant que vous étiez dans D2M. Cette fonction charge donc le fichier SCRAP.IMG (s'il existe) contenu dans le dossier CLIPBRD dans le Presse-papier (24-Presse-papier)

20-Sauver
Accès : Menu "Edition", choix "Sauver".
Le principe de fonctionnement est identique à celui de "Charger à nouveau", sauf qu'il s'agit ici de la sauvegarde du contenu du Presse-papier qui est alors sauvé sous le nom SCRAP.IMG dans le dossier CLIPBORD.

21-Déformations...
Accès : Menu "Edition", choix "Déformations..."
Appelle le formulaire permettant de régler les déformations. Celles-ci s'appliquent au contenu du Presse-papier. Pour déformer la totalité d'une image il faut utiliser le choix "Déformations" dans le menu "Options".(35-Déformations)
Plusieurs déformations sont proposées dont l'action est déclenchée si vous sortez de ce formulaire par le bouton "Confirmer".

21.1-Modification des dimensions des images
Un formulaire s'ouvre présentant l'image dans sa totalité. Si celle-ci est plus grande que l'écran, elle est affichée en réduction. Autour de l'image vous voyez apparaître un cadre avec des petits carrés : ce sont des poignées qui vont vous permettre de tirer sur l'image pour en changer les dimensions.

Pour appliquer ces nouvelles dimensions, il suffit de cliquer sur le bouton "Appliquer". Une boîte d'alerte vous demandera si vous voulez changer les dimensions du dessin ou celles de la feuille. Dans le premier cas, le dessin sera agrandi ou modifié alors que dans le second cas, c'est la feuille contenant le dessin qui verra sa taille modifiée, en perdant le cas échéant une partie du dessin si la nouvelle feuille est plus petite que précédemment. Vous pouvez également changer les dimensions de la feuille en modifiant au clavier les valeurs de largeur et de hauteur indiquées dans les champs éditables situés en bas à droite de l'écran.

21.2-Modification en gardant les proportions

Si vous tirez sur la poignée située en bas à droite du dessin, tout en maintenant la touche `Alternate` enfoncée, le dessin sera agrandi ou rétréci tout en gardant ses proportions. Pour sortir sans appliquer les nouvelles dimensions, il suffit de cliquer sur le bouton "Sortir". Il est possible d'annuler l'effet par `Undo` mais pas de le rétablir (7-Informations).

21.3-Miroir horizontal ou vertical

Suivant le choix l'image est basculée verticalement ou horizontalement. L'effet se produit immédiatement après la sortie du formulaire "Déformations". Il est possible d'annuler l'effet par `Undo`, mais pas de le rétablir.

21.4-Courbe

Projection de l'image sur une courbe.

Un formulaire s'ouvre présentant l'image dans sa totalité. Si celle-ci est plus grande que l'écran, elle est affichée en réduction. Une ligne est affichée au centre de l'image, ligne sur laquelle vous pouvez placer des points pour modifier la courbe. Pour placer de nouveaux points d'inflexion, il suffit de cliquer sur l'image. Lorsque les points sont placés, vous pouvez les déplacer en les tirant et vous pouvez les supprimer en cliquant dessus tout en maintenant la touche `Alternate` enfoncée. Pour appliquer l'effet, il faut sortir de ce formulaire par le bouton "Appliquer", le choix de "Sortir" n'appliquant pas l'effet sur l'image. Il est possible d'annuler l'effet par `Undo` mais pas de le rétablir.

21.5-Lignes brisées

Permet de projeter l'image sur une ligne brisée.

Le fonctionnement est strictement identique à l'effet de courbe (21.4-Courbe), sauf qu'ici la pose et le déplacement des points engendre une ligne brisée et non une courbe.

22-Effets...

Accès : menu "Edition", choix "Effets..."

Appelle le formulaire permettant de régler les effets. Ceux-ci s'appliquent au contenu du Presse-papier. Pour appliquer des effets sur la totalité d'une image il faut utiliser le choix "Effets" dans le menu "Options" (36-Effets). Plusieurs effets sont proposés, leur action est déclenchée lorsque l'on sort de ce formulaire par le bouton "Confirmer".

22.1-Inversion

Permet l'inversion vidéo de l'image. Intéressant pour faire des effets du type négatif de photo. L'effet est appliqué dès que vous sortez du formulaire d'effets par "Confirmer". Il est possible d'annuler l'effet par Undo, mais pas de le rétablir.

22.2-Décalage

Cet effet consiste à recopier l'image sur elle-même, avec un certain décalage que vous indiquez dans le champ éditable correspondant. Avec un décalage de 1, l'image sera recopiée sur elle-même avec un décalage d'un pixel vers la droite et vers le bas, avec un décalage de 2 elle sera recopiée avec un décalage de deux pixels vers le bas et la droite etc. L'effet est effectué dès que vous sortez du formulaire d'effets par l'option "Confirmer". Il est possible d'annuler l'effet par Undo, mais pas de le rétablir.

22.3-Pixelisation

La pixelisation produit un effet mosaïque sur l'image. L'image résultante est composée de pavés de couleurs plus ou moins grands. La taille de ces pavés se règle avec les champs éditables, les réglages de sauts X et Y autorisant des effets particuliers : imaginons une pixelisation de 8 par 4. Les pavés obtenus après l'effet feront 8 pixels de large et 4 de haut. En précisant un saut en X de 3, l'effet sera le même sauf que tous les trois pixels dans le sens gauche-droite, un pixel ne sera pas affecté par l'effet. Le saut en Y produira le même effet mais en comptant les points verticalement. Les effets obtenus s'apparentent approximativement à la vue d'une image au travers d'une vitre rayée. Il est possible d'annuler l'effet par Undo, mais pas de le rétablir.

23-Effets extérieurs...

Accès : Menu "Edition", choix "Effets ext..."

Permet d'appliquer à l'image des effets extérieurs, contenus dans les fichiers IFX. Un formulaire s'affiche, dans lequel sont inscrits les descriptifs des effets disponibles. Ceux-ci proviennent des fichiers IFX (39-Chemins).

23.1-Formulaire des IFX

Après avoir cliqué sur un des descripteurs les boutons placés en bas de ce formulaire, deviennent actifs. Ce formulaire est géré comme celui des RIM et des WIM, avec le même fonctionnement sauf qu'il permet d'accéder aux modules d'effets (1200-Formulaire des RIM, WIM ou IFX).

23.2-Appel d'un effet externe, avec le clavier

Les modules d'effets extérieurs peuvent également être déclenchés au clavier, en utilisant les touches F1 à F10, tout en maintenant la touche `Control` enfoncée. Ainsi `Control`+F3 appel le 3éme effet qui apparaît dans la liste des modules d'effets IFX. A noter qu'avec `Shift` maintenu également enfoncé, ce sont les effets 11 à 20 qui sont appelés. Ainsi `Shift+Control`+F5 appelle le 15éme module d'effet.

24-Presse-Papier

Accès : `Ctrl`-B ou menu "Edition", choix "Presse-papier" ou double-clic sur l'icône Presse-papier.

Si le Presse-papier est vide, cette option est grisée, mais vous pourrez quand même double-cliquer sur l'icône du Presse-papier. Une boîte d'alerte vous avertira alors que celui-ci est vide et que son ouverture est donc impossible.

Menu "Options"

Ce menu regroupe les accès aux fenêtres, paramètrages des différents outils, de la loupe etc. ainsi qu'un accès aux effets, déformations et effets extérieurs appliqués cette fois à l'image entière et non au contenu du Presse-papier. (35-Déformations, 36-Effets, 37-Effets extérieurs...)

25-Outils...

Accès : O ou menu "Options", choix "Outils..."

Ouvre ou active la fenêtre des outils si celle-ci est déjà ouverte. Les outils présents dans cette fenêtre sont décrits dans le chapitre "Fenêtre des outils", (100-Fenêtre des outils et chapitre suivants).

26-Lignes...

Accès : L ou menu "Options", choix "Lignes..." ou double-clic sur l'outils crayon.

Ouvre la fenêtre de paramétrage "lignes et crayon" ou l'active si elle était déjà ouverte. Les éléments présents dans cette fenêtre sont décrits dans le chapitre "Fenêtre ligne" (200-Fenêtre des Lignes et Crayons).

27-Couleur...
Accès : C ou menu "Options", choix "Couleurs..." ou "Coul..", ou double clic sur la zone de couleur située en bas de la fenêtre outils.
Ouvre la fenêtre des couleurs ou l'active si elle était déjà ouverte. Celle-ci n'est pas la même si l'on se trouve dans un mode avec palette ou en TRUE COLOR. Son fonctionnement, dans un cas comme dans l'autre, est décrit dans le chapitre "Fenêtre des couleurs" (300-Fenêtre des couleurs).

28-Motifs....
Accès : M ou menu "Options", choix "Motifs..." ou par double clic sur l'outils remplissage.
Ouvre la fenêtre de choix des motifs ou l'active si elle était déjà ouverte. Son fonctionnement est décrit dans le chapitre "Fenêtre des Motifs" (400-Fenêtre des Motifs).

29-Polices
Accès : P ou, menu "Options", choix "Polices" ou double clic dans la fenêtre des outils, sur l'icône représentant la lettre "T".
Ouvre la fenêtre de choix et de paramètrages des polices de caractères. Son fonctionnement est décrit au chapitre "Fenêtre Polices" (500-Fenêtre des Polices).

30-Aérosol
Accès : S (pour SPRAY), menu "Options" choix "Aerosol" ou double clic dans la fenêtre des outils, sur l'icône représentant une bombe de peinture.
Ouvre la fenêtre de paramétrage de l'aérosol ou place celle-ci au devant si elle était déjà ouverte. Son fonctionnement est décrit au chapitre "Fenêtre Aérosol" (600-Fenêtre Aérosol).

31-Dessin
Accès : D ou menu "Options", choix "Dessin" ou clic sur la fenêtre du dessin.
Ce choix fait passer au premier plan la fenêtre du dessin en cours. Les manipulations possibles sur cette fenêtre sont décrites au chapitre "Fenêtre du dessin" (700-Fenêtre du dessin).

32-Loupe...
Accès : `Ctrl-L` ou menu "Options", choix "Loupe..." ou double clic sur la loupe dans la fenêtre des Outils.
Ouvre le formulaire de paramétrage de la loupe. Vous pouvez y définir le taux d'agrandissement à l'aide du pop-up menu. Vous pouvez également choisir la présence ou non de la grille et d'activer ou non le mode pleine page. Si vous sortez de ce formulaire par Confirmer, l'outil Loupe est automatiquement sélectionné. Le fonctionnement de ce formulaire est décrit

dans le chapitre "Loupe" du sous-chapitre "Fenêtre outils" (100-Fenêtre outils, 102-Loupe).

33-Mode Gr...

Accès : G ou menu "Options", choix "Mode Gr..." ou double clic sur une des deux icônes situées tout en bas de la fenêtre des outils. Ce choix ouvre le formulaire de paramétrage du mode graphique et des bords (31.1-Mode Graphique, 31.2-Encadrement visible ou invisible).

33.1-Mode Graphique

Dans ce formulaire vous pouvez choisir de travailler en mode remplacement, transparent, inverse (XOR) ou en inverse transparent. L'effet obtenu est symbolisé par deux petits carrés qui se chevauchent en utilisant les différents modes graphiques proposés. Le choix effectué est symbolisé par les petits carrés qui sont placés en bas de la fenêtre des outils. Les effets obtenus sont très nombreux et assez étonnants. Si vous n'avez jamais utilisé de logiciel de dessin, nous vous conseillons d'expérimenter ces différents modes en traçant quelques surfaces.

33.2-Encadrement visible ou invisible

Ce formulaire permet également d'indiquer si les formes pleines, c'est à dire carré plein, cercle plein et polygone plein, seront affichées avec ou sans leurs bords. La présence ou non des bords pour ces formes, est indiqué par l'icône située en bas à droite de la fenêtre des Outils.

34-Aérosol...

Accès : S ou menu "Options", choix "Aérosol..." ou "Spray", ou double clic sur le bouton Aérosol dans la fenêtre d'Outils.
Le fonctionnement est décrit dans le chapitre Fenêtre Aérosol (600-Fenêtre Aérosol)

35-Déformations...

Accès : Menu "Options", choix "Déformations..." ou "Déformer".
Fonctionnement strictement identique aux déformations décrites dans le paragraphe 21 sauf qu'ici les déformations s'appliquent à l'image active et non au Presse-papier.

36-Effets...

Accès : Menu "Options", choix "Effets..."
Fonctionnement strictement identique aux effets décrits dans le paragraphe 22 sauf qu'ici les effets s'appliquent à l'image active et non au Presse-papier.

37-Effets ext...

Accès : Menu "Options", choix "Effets ext..." ou "Ext..."
Fonctionnement strictement identique aux effets extérieurs décrits dans le paragraphe 23 sauf qu'ici les effets s'appliquent à l'image active et non au Presse-papier.

38-Préférences...

Accès : Menu "Options", choix "Préférences..." ou `Shift + Control + P`.
Cette option ouvre le formulaire des préférences, permettant de paramétrer le fonctionnement de D2M. Ce formulaire est en fait un formulaire à pages multiples. En haut à droite du formulaire, un bouton ombré de type pop-up vous permet d'accéder aux différentes pages de préférences. Pour cela, cliquez dessus et choisissez la page de votre choix.

38.1-Préférences, page "Générale"

Accés : par le formulaire de préférences, puis choix "Générale" dans le pop-up situé en haut à droite de ce formulaire.
Cette page des préférences permet de régler quelques paramètres généraux de fonctionnement de D2M.

38.1.1-Saut sur motifs

Accés : Préférences, page "Générale"
Lorsque vous remplissez une zone ou que vous dessinez une surface pleine, vous utilisez les motifs. C'est très pratique mais il se trouve que l'ATARI ne gère que des motifs de 16 pixels de large dont l'alignement est systématiquement réalisé avec le bord gauche de l'écran. Si vous dessinez un rectangle plein et que vous déplacez la fenêtre pour ensuite dessiner un autre rectangle également plein, vous constaterez que les motifs des deux rectangles ne sont pas alignés puisque l'affichage des motifs a été réalisé relativement au bord gauche de l'écran et pas relativement à la fenêtre. Pour éviter ce problème, D2M propose les "sauts sur motifs": lorsque cette option est activée, les déplacements de fenêtres ne deviennent possibles que sur des multiples de 16 pixels, permettant ainsi de conserver l'alignement des motifs.

38.1.2-Fichiers .BAK

Accés : Préférences, page "Générale".
Lorsque vous sauvez un dessin, il est tout à fait possible qu'il se trouve sur le disque un fichier portant déjà ce nom. Lorsque cette option est active, D2M renomme d'abord ce fichier en lui donnant une extension BAK, avant de sauver le nouveau. Ainsi, si vous désirez sauver une image sous le nom MAISON.IMG et qu'il existe déjà un fichier portant ce nom, à l'endroit même où vous voulez effectuer la sauvegarde, ce fichier sera au préalable renommé MAISON.BAK. Attention, si vous renouvellez la sauvegarde, le

fichier MAISON.BAK sera détruit, le fichier MAISON.IMG sera renommé MAISON.BAK et votre nouveau fichier sera sauvé sous le nom MAISON.IMG (4-Sauver, 5-Sauver sous...)

38.1.3-Alerte pour opérations risquées

Accés : Préférences, page "Générale"
Lors d'opérations irréversibles ou en cas de problèmes, D2M prévient l'utilisateur en lui présentant des boîtes d'alertes explicatives. Si vous maîtrisez parfaitement D2M, vous pouvez annuler cette option, désactivant ainsi l'apparition de ces boîtes d'alertes.

38.1.4-Aide active

Accés : Préférences, page Générale
Lorsque cette option est active, D2M affiche un formulaire expliquant le fonctionnement de chaque fonction lors de l'appel de celles-ci.

38.1.4.1-Editer les Aides

Le formulaire d'Aide qui se présente à chaque appel de fonction importante, est un formulaire éditable. Cela signifie que vous avez la possibilité d'éditer le contenu de ce formulaire, de l'effacer ou de le remplacer par des indications qui vous semblent plus claires. Ce formulaire étant un formulaire GEM classique, sa gestion se fait normalement : `Backspace` pour effacer la lettre précédent le curseur, `Delete` pour effacer le caractère situé sous le curseur, `Esc` pour effacer toute une ligne, flêches vers le haut et le bas pour passer d'une ligne à l'autre.
Pour sortir du formulaire d'Aide, vous disposez de trois boutons: "Annuler" n'enclenche pas l'action prévue "Confirmer" enclenche l'action initialement prévue "Sauver" fait la même chose que "Confirmer", mais en plus D2M vérifie le texte de l'Aide, en déduit si vous l'avez ou non, modifié, et si c'est le cas, prévoit de sauver le contenu de l'Aide lorsque vous quitterez le logiciel. Dans ce cas, lorsque vous quitterez D2M, une boîte d'alerte vous demandera de confirmer la sauvegarde de l'Aide (13-Quitter).

38.1.5-Affichage des coordonnées

Accès : Préférences, page "Générale"
Active ou non l'affichage des coordonnées dans la ligne d'information des fenêtres dessins. Suivant l'outil actif, ce sont les coordonnées X et Y qui sont affichées, mais également la largeur L et la hauteur H (cas du rectangle par exemple). Lorsque c'est l'outil "pipette" qui est sélectionné (107-Pipette) ce sont les composantes RVB (Rouge Vert Bleu) de la couleur désignée par la pipette, qui sont affichées.

38.1.6-Fermer fenêtre = effacer image

Accés : Préférences, page "Générale"
Lorsque vous fermez la fenêtre d'un dessin, celui-ci se trouve alors représenté sur le bureau sous la forme d'une icône sur laquelle vous pouvez double-cliquer pour ré-ouvrir la fenêtre. Lorsque cette option est enclenchée, la fermeture de la fenêtre d'un dessin entrainera la disparition de cette fenêtre, mais également la destruction du dessin, comme si vous aviez fermé la fenêtre puis tiré l'icône du dessin vers la poubelle. Le dessin disparaît donc de la mémoire. Cette option est utile lorsque vous voulez simplement visualiser des images, la fermeture de la fenêtre libèrant immédiatement la place mémoire occupée par l'image.

38.1.7-Impression sous WIM ou sous SpeedoGDOS

Accés : Préférences, page "Générale"
En activant l'un ou l'autre des boutons, vous activer le mode d'impression par les modules WIM ou par les pilotes d'impression GDOS, SpeedoGDOS ou NVDI. Suivant votre choix, lorsque que vous déclencherez le paramétrage de l'impression (9-Configurer l'impression), celui-ci se fera sur les WIM ou sur les autres drivers, et ensuite l'impression sera effectuée d'une façon ou de l'autre. RAPPEL: la société PARX réalise le soutien technique, développeur et utilisateur, uniquement pour l'impression par les modules WIM. Pour les problèmes d'utilisation, de configuration, de qualité etc. reportez vous aux documentations de GDOS, SpeedoGDOS ou NVDI.

38.2-Préférences, page "Dessin"

Accés : par le formulaire de préférences, puis choix "Dessin" dans le pop-up situé en haut à droite de ce formulaire.

38.2.1-Une palette par dessin

Accés : Préférences, page "Dessin"
Cette option permet d'avoir une palette de couleurs par dessin, ou bien une seule palette de couleurs, commune à tous les dessins. Avec une palette par dessin, la palette active est celle du dessin dont la fenêtre est active. Cette palette change donc lorsque vous activer un autre dessin.
Avec une seule palette pour tous les dessins, D2M prend en compte la palette du premier dessin qui a été chargé, ou qui a été créé. A chaque fois qu'un nouveau dessin est créé, il hérite de la palette en place, et lorsqu'un dessin est chargé, il est recolorié afin de s'adapter à cette palette. Le recoloriage se fait en fonction des paramétres de tramages (38.4-Préférences, page "Tramage").

38.2.2-Placer les blocs et les formes

Accès : Préférences, page "Dessin"

Par défaut, lorsque vous dessinez une forme, c'est à dire un trait, un cercle, un rectangle etc. le dessin est réalisé en plusieurs étapes : d'abord placement du point de départ par un clic souris, puis étirement de la forme, clic à nouveau pour fixer ces dimensions puis déplacement de la forme à la souris et fixation par un dernier clic.

C'est cette dernière étape, le déplacement, qui peut être activée ou désactivée par cette option. Si vous désenclenchez "Placer les blocs et les formes", la forme dessinée sera déposée et fixée au dessin dès que vous en aurez déterminé les dimensions. Cela rapproche alors le fonctionnemnet de D2M à celui d'un logiciel tel que DEGAS Elite, alors que l'autre méthode, consistant à déplacer l'objet pour le placer, correspond au fonctionnement d'un logiciel tel que STAD.

38.2.3-Forme de la souris

Cette option permet de choisir l'une des deux formes de la souris, c'est à dire une croix ou un crayon.

38.2.4-Affichage complet blocs et formes

Accès : Préférences, page "Dessin"

Cette option indique à D2M d'afficher ou non les formes géométriques pleines et le bloc lors de leurs créations / déplacements. En effet, s'il est pratique de voir les formes et le bloc tels qu'ils seront lorsqu'ils seront déposés, avec de grosses formes ou de gros blocs, l'affichage peut devenir assez lent. Il est alors plus rapide de n'afficher que les contours des formes/blocs.

38.3-Préférences, page "Mémoire"

Accés : par le formulaire de préférences, puis choix "Mémoire" dans le pop-up situé en haut à droite de ce formulaire.

Cette page permet de régler le gestionnaire mémoire de D2M (Memory-Manager). Le gestionnaire mémoire de D2M est un fichier externe, situé dans le dossier PARX.SYS et nommé PARX.MEM. Ce module s'occupe de gérer la mémoire, afin de toujours optimiser l'occupation de celle-ci.

38.3.1-Taille mémoire

Accés : Préférences, page "Mémoire"

Lorsque D2M se lance, il occupe une portion de la mémoire de l'ordinateur. Ensuite il a besoin d'une autre portion de mémoire afin d'y stocker les dessins, les palettes, les motifs etc. Si le bouton "Maxi" est enclenché, D2M demande au gestionnaire mémoire de s'approprier la totalité de la mémoire libre. Cela vous permet alors de bénéficier au maximum de la mémoire de

votre machine. Cependant, si vous désirez utiliser en même temps un accessoire, ou imprimer avec un système tel que GDOS, SpeedoGDOS ou NVDI, cela ne sera pas possible puisque le gestionnaire mémoire de D2M se sera approprié toute la mémoire. Afin d'éviter cela, vous devez modifier la taille mémoire utilisée par D2M en modificant le contenu du champ éditable, et valider ce choix en activant le bouton situé à gauche du champ éditable. A noter qu'une impression sous SpeedoGDOS par exemple nécessite environ 200 à 300Ko de mémoire, alors qu'une impression couleur par les modules WIM nécessite moins de 20Ko.

38.3.2-Version du gestionnaire mémoire

Accés : Préférences, page "Mémoire"

Dans le bas du formulaire se trouve le numéro de version de ce module. Vous pouvez joindre de temps à autre notre service de soutien utilisateur afin de savoir si une nouvelle version est disponible. Dans ce cas, il vous suffira de recopier ce nouveau fichier PARX.MEM à la place de l'ancien dans le dossier PARX.SYS afin d'améliorer les performances de votre logiciel.

38.4-Préférences, page "Tramage"

Accés : par le formulaire de préférences, puis choix "Tramage" dans le pop-up situé en haut à droite de ce formulaire.

Cette page de préférences vous permet de choisir le mode de tramage utilisé lors du chargement d'images créées dans une résolution, et chargées dans une autre. Dans le cas où l'image ne posséde par exemple que 16 couleurs et que vous désirez la charger en 256 couleurs, D2M se contente de rajouter des couleurs, ce qui ne modifie pas l'aspect visuel de l'image. Par contre dans le cas du chargement en 16 couleurs d'une image en comportant 256, il est nécessaire de tramer l'image afin de simuler les couleurs non-affichables. Ceci est la raison d'être du module externe de tramage, PARX.TRM, qui se trouve dans le dossier système PARX.SYS.

38.4.1-Tramage

Accès : Préférences, page "Tramage"

Ici apparaissent les modes de tramages disponibles dans le module TRM. Cette liste est plus ou moins longue suivant la version du module de tramage. En vous déplaçant dans cette liste en cliquant sur les flêches situées à droite et à gauche vous faites défiler les tramages disponibles et vous choissisez donc celui qui sera appliqué aux images, soit dans le cas d'un chargement d'images possédant un nombre de couleurs supérieur au nombre de couleurs affichables dans la résolution actuelle, soit dans le cas d'un recoloriage d'une image, si vous avez désactivé l'option "Une palette par dessin" (38.2.1-Une palette par dessin).

38.4.2-Carte graphique standard

Accès : Préférences, page "Tramage"

Par défaut, le module de tramage TRM estime que vous possédez une carte graphique standard, c'est à dire une machine sans extension graphique. Si vous possédez une extension vidéo telle qu'une carte MATRIX ou NOVA, vous devez désactiver cette option, mais également prendre contact avec notre société afin que nous puissions vous fournir un module de tramage compatible avec votre système. ATTENTION, ceci ne concerne pas les extensions logiciels disponibles sur Falcon030 ni les extensions telles que les cartes Blow-Up, ScreenBlaster etc. avec lesquelles D2M est parfaitement compatible.

38.4.3-Version du TRM

Accès : Préférences, page "Tramage"

Dans le bas du formulaire se trouve le numéro de version du module de tramage. Vous pouvez joindre de temps à autre notre sercvice de soutien utilisateur afin de savoir si une nouvelle version est disponible. Dans ce cas, il vous suffira de recopier ce nouveau fichier PARX.TRM à la place de l'ancien dans le dossier PARX.SYS afin d'améliorer les possibilités de tramage de votre logiciel.

38.5-Préférences, page "Polices"

Accès : par le formulaire de préférences, puis choix "Polices" dans le pop-up situé en haut à droite de ce formulaire.

38.5.1-Formulaires "Speedo"

Accès : Préférences, page "Polices"

Cette option n'est utilisable que sur MultiTOS, avec SpeedoGDOS installé. Dans ce cas, cette option autorise l'affichage des chaines de caractères des formulaires avec une fonte SpeedoGDOS au lieu de la fonte système. Le résultat est plus agréable esthétiquement, mais un peu plus lent.

38.5.2-Corps

Accès : Préférences, page "Polices"

Ce champs éditable permet de choisir la taille des caractères qui seront utilisés dans les formulaires, dans le cas où l'affichage des textes de ceux-ci serait réalisé avec les fontes SpeedoGDOS (38.5.1-Formulaires "Speedo").

38.5.3-Police

Accès : Préférences, page "Police"

Cette liste montre la totalité des fontes SpeedoGDOS / NVDI disponibles, et vous permet de choisir celle qui sera utilisée lors de l'affichage de textes dans les formulaires (38.5.1-Formulaires "Speedo").

38.6-Sauver
Cette option vous permet de prendre en compte les préférences, tout en les sauvant. Cette sauvegarde prend en compte les paramètres réglés dans ce formulaire, mais également le rangement des icônes, des fenêtres, et les paramètres des chemins (39-Chemins). Ces paramètres sont sauvés dans un fichier nommé D2M.INF, qui est chargé à chaque lancement du logiciel.

38.7-Confirmer
Validation des préférences, mais sans sauvegarde. Lors du prochain lancement de D2M, ces nouveaux réglages ne seront donc pas pris en compte.

38.8-Annuler
Sortir du formulaire des préférences, sans prendre en compte les éventuels changements réalisés.

39-Chemins...
Accès : Menu "Options", choix "Chemins..." ou `Shift` + `Control` + C.
Permet la définition du chemin d'accés au dossier système, c'est à dire au dossier contenant tous les modules nécessaires au fonctionnement des logiciels tels que D2M, D-FORM, PICCOLO etc. (39.1-Avantages du Concept Modulaire, 39.2-Définir le chemin du dossier système).

39.1- Avantage du Concept Modulaire
D2M posséde un concept modulaire très évolué permettant l'amélioration des modules de chargement, de sauvegarde, de gestion mémoire, de tramage etc.
La particularité de ce système réside dans le fait que D2M se trouve dans un dossier avec seulement quelques fichiers qui lui sont propres, tels que les fichiers RSC contenant les définitions des icônes, des boîtes de dialogues etc. Par contre, les modules de chargement, de sauvegarde etc. ne se trouvent pas dans ce dossier pour la bonne et unique raison qu'ils sont potentiellement utilisables par un autre logiciel que D2M.
Ainsi, vous pouvez installer D2M sur votre disque dur, dans la partition E, et installer par exemple le logiciel de Morphing DFORM sur la partition F. Le dossier système PARX.SYS pourra se trouver par exemple sur la partition D. Le concept de modularité fera que D2M ira chercher ses modules sur le disque D dans le dossier PARX.SYS mais que D-FORM ira également les chercher au même endroit puisque ces deux logiciels (entre autre) utilisent les mêmes modules. Ainsi, lorsque vous mettez à jour un des modules ou bien lorsqu'un nouveau format d'image est traité par un module, il n'y a pas que D2M à en profiter, mais tous les logiciels utilisant ce concept.

39.2- Définir le chemin du dossier système

Le formulaire qui s'affiche permet de définir le chemin d'accès au dossier SYSTEME. Par défaut, ce dossier système se nomme PARX.SYS et peut très bien se trouver sur un autre disque que le dossier D2M.

Pour définir ce chemin, il suffit de cliquer sur le bouton situé en haut du formulaire, dans lequel le chemin se trouve inscrit. Un sélecteur de fichier s'ouvre : il vous suffit de trouver le dossier PARX.SYS, de cliquer dessus puis de confirmer.

39.3-Définir les modules du dossier système

Sous le chemin se trouvent les intitulés des différents types de modules utilisés par D2M. Les boutons à gauche de ces intitulés permettent d'indiquer si D2M doit les chercher dans le dossier système, ou non.

Ainsi le fichier PARX.MEM qui gére la mémoire, se trouve dans le dossier PARX.SYS Si pour une raison ou une autre vous désirez un autre gestionnaire mémoire pour D2M, il suffit de l'appeler D2M.MEM, de le placer dans le même dossier que D2M et désactiver le bouton correspondant dans ce formulaire de chemin.

A noter que par défaut, tous les modules sont à prendre dans le dossier système, c'est à dire que tous doivent être activés. C'est la solution la plus simple, que nous vous conseillons d'adopter, et c'est d'ailleurs la configuration qui est mise en place lors de l'installation par INSTALLA. Il est donc inutile dans la plupart des cas, de modifier ces réglages.

39.4-Confirmer le chemin

Permet de valider les nouveaux choix. Si le chemin a été modifié, ou si de nouveaux modules ont été notés comme devant être pris dans le dossier système, les fichiers correspondants sont immédiatement rechargés.

39.5-Sauver

Ce bouton a exactement le même rôle que le bouton "Sauver" du formulaire des préférences, c'est à dire qu'il sauve les chemins et préférences dans le fichier D2M.INF. (38-Préférences).

Les fenêtres

Dans D2M, plusieurs groupes d'outils sont placés dans des fenêtres : les motifs, les lignes et crayons, les couleurs, les outils graphiques, les fontes et enfin l'aérographe. Vous pouvez donc voir simultanément tous ces groupes d'outils ainsi que vos dessins.
La manipulation de ces fenêtres se fait de façon classique : vous pouvez les déplacer (même en partie hors de l'écran), les activer, les fermer ou les icônifier. Cette dernière possibilité n'est cependant accessible que sous MiNT / MultiTOS.
A noter que dans D2M, toutes les fenêtres s'ouvrent à l'endroit où elles se trouvaient lors de leur fermeture.
Pour sélectionner un outil, un réglage ou quoi que ce soit dans une fenêtre, il vous suffit de cliquer sur le bouton, l'icône etc. correspondants. Ce choix peut se faire même si la fenêtre dans laquelle vous cliquez, n'est pas active. Il est ainsi possible de sélectionner une couleur dans la fenêtre des couleurs, même si cette fenêtre est en partie cachée par les autres fenêtres, de changer l'épaisseur d'un trait en cliquant sur les flèches correspondantes dans la fenêtre Lignes et Brosses, même si cette fenêtre est inactive et même si elle est partiellement cachée.

100-Fenêtre outils
Accès : O ou menu "Options", choix "Outils"
C'est la fenêtre ouverte par défaut par D2M lors de son lancement et placée à gauche sur l'écran. Cette fenêtre contient toutes les icônes donnant accès aux outils de base de D2M : crayon, loupe, blocs etc.. Les descriptions qui suivent se font icône par icône, en partant de la gauche vers la droite, puis de haut en bas.
Plusieurs particularités sont communes à plusieurs outils : lors de la délimitation d'un bloc, d'un rectangle, d'un cercle etc. un maintien sur la touche `Alternate` donne des résultats "standards" : un cercle sera parfaitement rond, un bloc ou un parallèlogramme parfaitement carré etc.
De même, la plupart des outils fonctionnent sur le même modèle : clic de positionnement d'un premier point, déplacement de la souris pour délimiter les dimensions, nouveau clic pour valider ses dimensions, déplacement de la souris pour placer la forme sur l'image et enfin clic pour positionner cette forme. En maintenant `Shift` enfoncée lors de la validation des dimensions, la forme est immédiatement déposée en évitant la phase de positionnement.
Les manipulations d'outils peuvent être interrompues à tout moment en appuyant sur le bouton droit de la souris.
Toutes les icônes de la barre d'outils qui possédent un petit coin noir en haut à droite, sont en fait des pop-up menus. En double-cliquant sur ces icônes, vous les verrez se "dérouler" et faire apparaître plusieurs choix.

101-Choix de la forme du bloc

Choix : double clic sur l'icône afin de choisir le type de forme de découpe du bloc.

Les blocs sont des zones que vous délimitez et que vous pouvez ensuite découper, effacer etc. Le choix de la forme de la zone se fait en double-cliquant sur l'icône bloc. Dans le pop-up qui se déroule, plusieurs formes sont proposées : carré/rectangle, polygone, rond, libre (lasso) et délimitation par coordonnées. Pour sélectionner une forme il suffit de cliquer dessus. Le popup se repliera et la forme choisie apparaitra alors dans l'icône bloc. Un clic en dehors du pop-up replie celui-ci sans changer la forme sélectionnée.

101.1-Bloc rectangulaire

Aprés avoir sélectionné l'icône de bloc représentant un petit carré en pointillé, vous pouvez afficher une zone rectangulaire que vous pourrez copier, couper, effacer etc. Cette zone, dans le cas de copier ou de coller, sera placée dans le Presse-papier.

Dès que cette icône est sélectionnée, les menus sont bloqués ainsi que toutes les manipulations de fenêtres, et la souris se transforme en petite croix. Vous pouvez placer cette croix n'importe où sur l'écran en cliquant, afin de placer le coin supérieur gauche du bloc. Vous déplacez ensuite la souris pour déterminer la largeur et la hauteur du bloc, puis vous cliquez à nouveau pour confirmer ses dimensions. La délimitation est alors représentée par un rectangle que vous déplacez à l'écran. Il suffit là encore de cliquer pour le déposer, marquant ainsi la zone du bloc, qui peut alors être coupée, copiée, collée etc. (24-Presse-papier, 15-Couper, 16-Copier, 17-Coller, 18-Effacer). A noter que le bloc peut être délimité n'importe où sur l'écran : vous pouvez donc découper une partie de l'image, mais également une icône, une partie d'un accessoire ou d'un autre logiciel si vous êtes sous MultiTOS. Un clic sur le bouton droit annule l'action.

101.2-Bloc carré

Le choix et le fonctionnement sont exactement les mêmes que pour le bloc rectangulaire. La seule différence réside dans le fait qu'un appui sur ATERNATE pendant que vous délimitez le bloc rend celui-ci parfaitement carré. (101-Choix de la forme du bloc)

101.3-Bloc lasso

Accès : `Shift+Esc` ou clic sur l'icône représentant un petit lasso.

Ce choix est activé en sélectionnant l'icône représentant un petit lasso dans le pop-up de choix des blocs, et permet la délimitation d'un bloc de formes quelconques. Lorsque ce choix est effectué, vous cliquez sur le dessin et tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, vous dessinez la forme

que vous voulez délimiter. Dès que vous relachez la souris, la forme est fermée en reliant le premier point au dernier. Cette forme est alors déplaçable à la souris, un clic la déposant. Le bloc ainsi délimité peut être manipulé comme un bloc ordinaire, (24-Presse-papier, 15-Couper, 16-Copier, 17-Coller, 18-Effacer) si ce n'est qu'ici, le bloc ne peut être délimité qu'à l'intérieur d'une fenêtre de dessin de D2M. (101-Choix de la forme d'un bloc, 101.8-Dépose immédiate d'un bloc).

101.4-Bloc avec coordonnées

En sélectionnant dans le pop-up de bloc l'icône représenant un petit rectangle avec des coordonnées, vous accédez à un formulaire de découpe qui n'est accessible que lorsque la fenêtre active contient une image. Ce formulaire vous permet d'indiquer les coordonnées X et Y, ainsi que la largeur et la hauteur du bloc qui seront délimitées sur l'image.

Cette méthode autorise des découpes précises, mais également des délimitations de blocs plus grandes que l'écran.

101.5-Bloc polygonale

Aprés avoir sélectionné l'icône representant une ligne brisée, vous pouvez délimiter une zone en traçant un polygone. Pour cela, cliquez avec la souris pour déposer un point, un autre clic dépose un autre point et ainsi de suite. Le polygone est entièrement défini lorsqu'il est refermé. Pour cela, vous avez deux possibilités : soit fermer manuellement le polygone en cliquant sur le premier point qui avait été placé, soit le fermer automatiquement. Pour cela il suffit de cliquer n'importe où en maintenant la touche `Alternate` enfoncée. Le polygone se fermera tout seul. Vous pouvez ensuite placer cette forme où bon vous semble et ensuite découper le bloc avec les options du menu "Edition". (24-Presse-papier, 15-Couper, 16-Copier, 17-Coller, 18-Effacer, 101-Choix de la forme du bloc).

101.6-Bloc elliptique

Aprés avoir sélectionné l'icône représentant un petit rond en pointillé, vous pouvez délimiter une zone de forme elliptique. Un premier clic dépose le centre de l'ellipse. Vous "tirez" ensuite l'ellipse jusqu'aux dimensions de votre choix et vous cliquez à nouveaux pour confirmer. L'ellipse se trouve alors "attachée" à votre souris et vous pouvez la placer où vous voulez sur la fenêtre de dessin : le bloc ainsi délimité peut alors être coupé, copié, etc. (24-Presse-papier, 15-Couper, 16-Copier, 17-Coller, 18-Effacer, 101-Choix de la forme du bloc).

101.7-Bloc rond

Fonctionnement strictement identique au bloc elliptique (101.6-Bloc elliptique). Il suffit simplement de maintenir la touche `Alternate` enfoncée lors de la délimitation de la zone, et celle-ci sera parfaitement ronde. (101-Choix de la forme du bloc)

101.8-Dépose immédiate d'un bloc

Lorsque le bloc est délimité, si vous cliquez à l'intérieur de sa zone il est copié dans le Presse-Papier puis immédiatement collé à votre souris. Vous pouvez donc le placer tout de suite sur l'image.
Si vous maintenez `Alternate` enfoncée lors du clic dans la zone du bloc, celui-ci est coupé au lieu d'être collé, puis immédiatement collé à votre souris.

102-Loupe

Accès : clic sur l'icône en forme de loupe.
Cet outil est automatiquement activé après le passage par le formulaire de paramétrage de la loupe (30-Loupe). La loupe est également accessible par les touches de fonction F1-F10 et `Shift`+F1-`Shift`+F10. Lorsque cet outil est sélectionné, la souris se transforme en petite loupe. En cliquant sur une partie de l'image vous passez dans l'écran de la loupe qui vous permet de travailler sur une vue agrandie de votre dessin. Si vous avez activé cet outil par les touches de fonction, le taux de grossissement dépendra de la touche enfoncée : un appui sur F1 donne un grossissement de deux fois, F2 trois fois etc. jusqu'à `Shift`+F10 qui agrandit 21 fois.
Vous pouvez sortir de ce formulaire par le bouton "Confirmer" ce qui valide les modifications réalisées, ou par "Annuler" qui ne les prendra pas en compte.
Au sein de ce formulaire, vous pouvez utiliser la touche `Undo` pour annuler les dernières modifications.
Les explications qui suivent concernent ce formulaire, dans lequel apparaît votre image agrandie.

102.1-Loupe pleine page

Dans la partie gauche de cet écran de loupe, vous voyez l'image en taille réelle, tandis qu'à droite se trouve la partie agrandie. Le bouton pleine page représenté par l'icône page blanche vous permet d'afficher l'image agrandie sur toute la surface du formulaire. C'est une bascule : pour revenir dans l'autre mode il suffit de re-cliquer dessus. Le réglage de cette option se fait également dans le formulaire d'édition des réglages de la loupe.

102.2-Grille de loupe

Bouton représentant une grille, à gauche dans le formulaire de la loupe.

Vous permet de placer une grille sur la vue agrandie de votre image, afin de vous aider pour le dessin. C'est une bascule, la grille pouvant être retirée en sélectionnant à nouveau cette icône. Cumulable avec l'option "Pleine page" (102.1-Loupe pleine page).

102.3-Pipette de la loupe

Accessible en cliquant sur bouton représentant une pipette, ou par un appui sur la touche `Tab`, cet outil possède le même principe de fonctionnement que celui de la fenêtre outil, il vous permet donc de prélever une couleur en cliquant dessus, que ce soit dans l'image agrandie ou dans l'image en taille réelle. Le fonctionnement de la pipette diffère cependant par le fait que dès que vous avez cliqué sur une couleur, vous revenez en mode dessin sous la loupe. Cette particularité vient du fait qu'il est nettement plus facile de cliquer sur la bonne couleur, étant donné la taille des points visibles sous la loupe.

102.4-Déplacement de la zone de la loupe

Pour déplacer la zone agrandie, vous disposez de plusieurs méthodes :

1) Cliquer sur les boutons flêchés situés sur la gauche de l'écran de la loupe.

2) Utiliser les touches flêchées du clavier.

3) Cliquer sur la nouvelle zone à agrandir, sur la partie non-agrandie de l'image.

102.5-Modification du taux de la loupe

Deux méthodes sont disponibles pour modifier le taux d'agrandissement et donc choisir entre les 20 taux disponibles.

1) Utiliser les touches de fonction: de F1 à F10 et de `Shift`+F1 à `Shift`+F10.

2) Cliquer sur les petites flêches situées de part et d'autre du champ éditable qui se trouve en bas du formulaire de la loupe.

102.6-Choix de la couleur en mode palette (Loupe)

Les couleurs disponibles sont affichées en bas à droite du formulaire de la loupe. La couleur active est affichée tout à droite, dans le petit cadre. Pour choisir une autre couleur, il suffit de cliquer dessus ou de la choisir avec la pipette (102.3-Pipette de la loupe).

102.7-Choix de la couleur en mode True Color (Loupe)

Sur la droite du formulaire de la loupe se trouve un pop-up qui, une fois déroulé, montre les familles de teintes disponibles. En cliquant sur l'une d'elles, elle devient la teinte active, et la surface de couleur se remplit alors avec les couleurs de cette teinte. Pour sélectionner une couleur, il suffit de cliquer dans ce dégradé de teinte.

103-Le crayon

Accès : clic sur l'icône représentant un petit crayon

C'est l'outil sélectionné par défaut, qui permet de dessiner à main levée. Une double-sélection du crayon active la fenêtre "Lignes et Crayons" dans laquelle sa largeur et sa forme sont modifiables (200-Fenêtre des Lignes et Crayons). Cet outil dessine avec la couleur active, mais fonctionne également en dégradé : il faut pour cela sélectionner plusieurs couleurs simultanément (`Shift`+clic, 300-Fenêtre des Couleurs). Le crayon changera alors de couleur cycliquement, en passant par toutes les couleurs ainsi sélectionnées. Si vous dessinez en mode cyclage tout en maintenant la touche `Alternate` enfoncée, le cyclage ne se fera qu'une fois, la fin du trait restant de la dernière couleur du groupe sélectionné.

103.1-Crayon en True Color

En mode True Color, le fonctionnement en maintenant la touche `Shift` enfoncée, est un peu différent : la couleur du crayon intéragit avec la couleur déjà présente à l'écran, réalisant ainsi une sorte d'adoucissement, un peu comme si vous dessiniez avec un crayon humide.

104-Gomme

Accès : Clic sur l'icône représentant un petit parallélépipède, à droite du crayon.

Un clic sur l'image positionne le coin supérieur gauche de la gomme. Vous déplacez la souris pour déterminer sa largeur et sa hauteur et vous confirmez ses dimensions par un nouveau clic. La gomme est alors attachée à la souris. Pour gommer, il suffit de déplacer la gomme sur le dessin tout en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris.

A tout moment vous pouvez quitter la gomme en sélectionnant un autre outil ou en appuyant sur le bouton droit de la souris.

104.1-Gomme carrée

En maintenant `Alternate` enfoncée lors du dimensionnement de la gomme, celle-ci sera carrée. (104-Gomme)

104.2-Couleur de la gomme

Vous pouvez changer la couleur de la gomme dans la fenêtre des couleurs. Il suffit, dans cette fenêtre de cliquer sur le pavé de couleur actuel de la gomme. Celui-ci est alors remplacé par un point d'interrogation : cliquez sur la couleur de votre choix qui devient alors la couleur de la gomme (104-Gomme, 303-Couleur de la gomme).

104.3-Effacer totalement le dessin

Une double sélection de la gomme (double-clic, `Shift`+Clic ou clic gauche avec bouton droit enfoncé) ouvre une boîte d'alerte. En répondant affirmativement, le dessin est effacé, comme si vous aviez gommé toute sa surface.

105-Remplissage

Accès : Clic sur l'icône représentant un pot de peinture.

Cet outil permet de remplir des zones fermées. Il suffit de cliquer sur le dessin et le remplissage se réalise. Le motif utilisé est défini dans la fenêtre des motifs (400-Fenêtre des Motifs). Si le motif choisi est monochrome, le remplissage est réalisé avec ce motif dans la couleur active. Si le motif actif est en couleur, la couleur active n'a aucune importance, le remplissage se réalisant avec le motif couleur actif. Une double sélection de cet outil ouvre la fenêtre des motifs ou l'active si elle était déjà ouverte.

105.1-Borne de remplissage

Par défaut, le remplissage s'arrête lorsqu'il rencontre une couleur différente, il est cependant possible de choisir la couleur qui servira de limite. Ce réglage se réalise dans le formulaire des couleurs (300-Fenêtre des Couleurs) et il est réglé par défaut sur "Toutes", c'est à dire que n'importe quelle couleur arrête le remplissage.

Vous pouvez changer la couleur de cette borne en cliquant sur le pavé "borne de remplissage". Celui-ci est alors remplacé par un point d'interrogation : cliquez sur la couleur de votre choix, qui devient alors la couleur d'arrêt du remplissage.

Exemple : imaginez un cercle vert dans lequel vous tracez un cercle rouge. En remplissant en bleu à partir du centre du cercle rouge, le remplissage s'arrêtera par défaut dès qu'il rencontrera une couleur différente du bleu, c'est à dire qu'il s'arrêtera au cercle rouge. Si vous choisissez la couleur verte comme borne de remplissage, le remplissage bleu remplira d'abord le cercle rouge puis débordera sur celui-ci pour enfin s'arrêter au cercle vert.

Cette technique est très intéressante lorsqu'il s'agit de remplir des zones occupées par des points parasites.

Attention, le fonctionnement de cette fonction semble cependant poser des problèmes lorsque la zone à remplir est composée de très nombreux éléments

(cas d'une trame par exemple). Son fonctionnement sera sans doute amélioré dans les prochaines versions du système d'exploitation des ATARI.

106-Aérosol
Accès : Clic sur l'icône représentant une bombe de peinture.
L'Aérosol peut-être défini comme une sorte de spray, un aérographe ou une bombe de peinture. La souris, lorsqu'elle est placée sur le dessin, change de forme pour indiquer si l'aérosol est en forme carrée ou ronde. En promenant la souris sur le dessin tout en appuyant sur le bouton gauche, vous déposez un nuage de points.
Les réglages de l'aérosol se font dans la fenêtre aérosol (600-Fenêtre aérosol) qui se déclenche par double clic sur l'icône de l'aérosol ou par choix de l'option "Aérosol" dans le menu "Options".

107-Pipette
Accès : `Tab` ou clic sur l'icône en forme de pipette Cet outil permet de prélever une couleur sur l'image, cette couleur devenant alors la couleur active. Lorsque les coordonnées sont actives, (38-Préférences) les valeurs des trois composantes (Rouge, Vert et Bleu) sont affichées dans la ligne d'information de la fenêtre de dessin.

108-Masque
Le masque, c'est une sorte de morceau de papier que vous déposez sur votre dessin et qui protège celui-ci de toutes opérations. Vous pouvez placer ce masque puis gommer, crayonner, tracer des lignes etc. Lorsque vous retirerez le masque, la surface du dessin qui était cachée sera rétablie, sans avoir été altérée par les opérations. A noter que le masque protège également des déformations et des effets. Le masque fonctionne donc en plusieurs fois : d'abord sélection du mode masque en cliquant sur son icône, puis mise en place du masque. L'icône du masque reste alors en position sélectionnée indiquant ainsi qu'un masque a été déposé, vous pouvez alors utiliser les autres outils. Ensuite, un simple clic sur l'icône du masque le retirera.
Le choix de la forme du masque se fait de la même manière que le choix de la forme du bloc, c'est à dire par un double clic sur l'icône masque. Celle-ci déroule alors un pop-up menu dans lequel apparaissent les différentes formes possibles pour le masque.

108.1-Masque rectangulaire
Cette option est accessible aprés avoir choisi dans le pop-up menu, l'icône représentant un masque avec un petit carré. Comme pour la gomme, les lignes etc. le principe reste le même : cliquez pour déposer le coin supérieur gauche, tirez la souris pour déterminer la largeur et la hauteur, confirmez par un nouveau clic et enfin déplacez puis déposez le masque par un clic.

108.2-Masque carré

A partir du masque rectangulaire, en tenant `Alternate` enfoncée lorsque vous déterminez la largeur et la hauteur, vous obtenez un masque parfaitement carré. Un clic sur le bouton droit interrompt l'opération.

108.3-Masque elliptique

Accessible aprés avoir sélectionné dans le pop-up menu l'icône avec un masque sur un petit rond. Cette option étant active, cliquez sur le dessin pour déposer le centre de l'ellipse, tirez ensuite pour la mettre aux dimensions voulues, puis placez la où vous voulez.

108.4-Masque rond

A partir du masque elliptique, en tenant `Alternate` enfoncée lorsque vous tirez sur la forme, celle-ci reste parfaitement ronde.

108.5-Masque lasso

Accessible en sélectionnant dans le pop-up de masque l'icône avec un masque devant un petit lasso. Déplacez la souris sur le dessin tout en tenant le bouton gauche enfoncé. Dès que vous relachez le bouton de la souris, la forme se referme et peut être déplacée pour être ensuite positionnée par un simple clic. Un clic sur le bouton droit annule l'opération.

109-Généralités et choix des formes

A partir de D2M version 2.00 les outils permettant de dessiner des formes (ronds, carrés, polygones...) ont été regroupés afin d'obtenir un gain de place, sans pour autant perdre en ergonomie. Le bouton représentant la forme utilisée est accessible en tant que pop-up. En double-cliquant dessus vous le déroulez et voyez ainsi apparaître la totalité des formes disponibles. En cliquant sur la forme de votre choix celle-ci s'active et son icône vient prendre place dans la barre d'outil, vous permettant de savoir d'un simple coup d'oeil quelle forme est actuellement active. Les formes sont accessibles en mode 2D, mais aussi en mode 3D (111-Formes en 3D) et en mode vide ou plein (112-Formes remplies).

Toutes les formes sont sensibles aux choix de couleurs, d'épaisseur des traits, de mode graphiques etc. Lorsque les formes sont utilisées en mode remplies (112-Formes remplies) elles deviennent en plus sensibles au choix des motifs ainsi qu'au choix "bord visible ou non".

Il est possible de tracer les formes et de les déplacer sous une forme "allégée" permettant de gagner en vitesse de travail. Voir pour cela les préférences (38.2.4-Affichage complet blocs et formes).

Toutes les formes sont gérés de la même manière : un clic droit en cours de tracé permet d'annuler l'opération, tandis qu'un tracé en maintenant `Shift` enfoncée dépose la forme dés la fin de son tracé, court-circuitant ainsi la

phase de déplacement de la forme. Vous pouvez demander à ce que ces formes soient toujours immédiatement déposées, comme si vous mainteniez toujours `Shift` à la fin du dimensionnement. Pour cela reportez-vous aux préférences (38.2.2-Placer les blocs et les formes).

109.1-Rectangle

Accès : par sélection de l'icône représentant un rectangle.

Avec cet outil, vous pouvez dessiner des carrés ou des rectangles. Une fois cet outil sélectionné, un clic pose le coin supérieur droit, vous déplacez la souris pour définir la largeur et la hauteur que vous validez par un clic puis vous déplacez la forme dessinée, que vous déposez par un autre clic. Comme pour les autres outils, à tout moment un clic sur le bouton droit interrompt l'opération.

La largeur des lignes utilisées pour le tracé des carrés et des rectangles se règle dans la fenêtre "Lignes et Crayons" (200-Fenêtre Lignes et crayons), tandis que la couleur du tracé utilise la couleur active (300-Fenêtre des Couleurs). Cette forme est évidement sensible au choix 3D et remplissage des formes (112-Formes remplies et 111-Formes en 3D, 109-Généralités et choix des formes).

109.2-Carré parfait

Cette forme est issue de la forme rectangle, elle est donc activée par le même choix. La différence réside dans le fait qu'il faut dessiner en tenant la touche `Alternate` enfoncée. Comme pour la gomme ou la délimitation de blocs, en maintenant cette touche appuyée durant la détermination de la largeur et de la hauteur, vous obtiendrez un carré parfait. Cette forme est évidement sensible au choix 3D et formes remplies (111-Formes en 3D et 112-Formes remplies, 109-Généralités et choix des formes).

109.3-Ellipse

Accès : en choisissant l'icône représentant un rond dans le pop-up des outils. L'épaisseur du trait se règle dans la fenêtre "Lignes et Crayons" (200-Fenêtre Lignes et Crayons), et sa couleur est celle de la couleur active (300-Fenêtre couleurs).

Le fonctionnement de cet outil est identique à celui des autres formes : un clic dépose le centre de l'ellipse, vous tirez ensuite la forme pour l'amener aux dimensions voulues, un autre clic confirme ces dimensions et vous déplacez et posez ensuite la forme définie. Cette forme est sensible au choix 3D et formes remplies (111-Formes en 3D et 112-Formes remplies, 109-Généralités et choix des formes).

109.4-Cercle parfait

Fonctionnement totalement identique à l'ellipse (109.3-Ellipse) et sélection avec la même icône. La seule différence vient de la nécessité de maintenir la touche `Alternate` enfoncée durant le tracé, ce qui permet d'obtenir un rond parfait. Cette forme est sensible au choix 3D et formes remplies (111-Formes en 3D et 112-Formes remplies, 109-Généralités et choix des formes).

109.5-Lignes brisées

Accès : par choix dans le pop-up des icônes de formes, de l'icône représentant une lignes brisée.
Le positionnement de ces lignes se fait classiquement : chaque clic sur le bouton gauche dépose un point. Pour indiquer que tous les points ont été déposés, il suffit de cliquer avec le bouton droit. Vous pouvez alors déplacer la succession de lignes à la souris, et placer en cliquant avec le bouton gauche ou abandonner en cliquant avec le bouton droit.
L'épaisseur des lignes et le type des extrémités se règlent dans la fenêtre "Lignes et Crayons" (200-Fenêtre Lignes et Crayons) et la couleur utilisée est la couleur active (300-Fenêtre couleurs). Cette forme est sensible au choix 3D et forme remplie (109.6-Lignes brisées / Polygone rempli, 111-Formes en 3D et 112-Formes remplies, 109-Généralités et choix des formes).

109.6-Lignes brisées / Polygone rempli

Si le mode 3D est enclenché et que vous avez choisi la forme ligne brisée, vous vous trouvez en présence du dessin d'un polygone rempli. Le fonctionnement est identique à celui des lignes brisées "non-remplies", cependant, la zone doit impérativement être fermée puisqu'elle sera remplie. Pour cela, deux solutions : placer le dernier point à l'emplacement du premier, ou tenir `Alternate` enfoncée puis cliquer. Le dernier point est alors relié automatiquement au premier. La forme est alors déplacée à la souris puis posée par un clic (109-Généralités et choix des formes).

109.7-Rectangle à coins arrondis

Accès : par clic sur l'icône représentant un rectangle aux coins arrondis, dans le pop-up menu de sélection des formes. Le dépot de cette forme se fait classiquement : cliquez pour déposer un des coins puis tirez avec la souris pour délimiter les dimensions, cliquez à nouveau pour les fixer puis déposer le rectangle à l'endroit voulu. Cette forme est évidement sensible aux effets 3D et au remplissage (111-Formes en 3D et 112-Formes remplies, 109-Généralités et choix des formes).

109.8-Carré à coin arrondis

Fonctionnement strictement identique au rectangle à coins arrondis. La seule différence vient de la nécessité de maintenir la touche `Alternate` enfoncée durant le tracé, ce qui a pour effet de tracer un carré parfait, aux coins arrondis. Cette forme est évidement sensible aux effets 3D et au remplissage (111-Formes en 3D et 112-Formes remplies, 109-Généralités et choix des formes).

109.9-Arc d'ellipse

Accés : par sélection de l'icône représentant une portion de cercle, dans le pop-up des formes. Cet outil permet de tracer des portions de cercle. Un premier clic dépose le centre de l'ellipse. Ensuite en déplaçant la souris vous en délimitez la forme, qui est validée par un nouveau clic. En déplacant à nouveau la souris vous changez la limite de l'arc d'ellipse d'un coté, puis de l'autre. La forme est ensuite déplaçable classiquement et vous pouvez la déposer à l'endroit voulu (109-Généralités et choix des formes).

109.10-Arc de cercle

Accès : et fonctionnement strictement identique à l'arc d'ellipse (109.9-Arc d'ellipse) sauf qu'il convient de maintenir la touche `Alternate` enfoncée durant le tracé, ce qui a pour effet de tracer un cercle parfait au lieu d'une ellipse (109-Généralités et choix des formes).

109.11-Ligne simple

Accès : aprés sélection de l'icône représentant une ligne, dans le pop-up de choix des formes. Cet outil permet de tracer des lignes. Cliquez sur l'image pour placer un point, tirez la souris pour déterminer l'inclinaison et la longueur de la ligne, confirmez par un nouveau clic, déplacez la ligne et confirmez son positionnement par un troisième clic.
La largeur, le type de la ligne et le type des extrémités sont paramétrables dans la fenêtre "Lignes et crayons" (200-Fenêtre Ligne et crayon). Elle est tracée avec la couleur active, que l'on sélectionne dans la fenêtre des couleurs (300-Fenêtre Couleurs). Si le mode 3D est enclenché, aprés le dépot de la ligne, celle-ci donne naissance à un rectangle dont vous déplacez à la souris le côté oppposé à celui de la ligne que vous venez de déposer (109-Généralités et choix des formes).

109.12-Courbe B-Spline

Accès : par l'icône représentant une petit courbe sans trait de symétrie.

Ce type de courbe peut avoir un grand nombre de points que vous placez les uns après les autres par des clics sur le bouton gauche sur le dessin. Un clic sur le bouton de droite indique que tous les points ont été déposés. Ce dernier clic ne pose pas de point. Vous pouvez alors déplacer la courbe et la fixer par un clic. La courbe ne se dessine qu'à ce moment là : elle est auparavant représentée par une succession de lignes. Lors du déplacement de la courbe, un clic sur le bouton droit interrompt l'opération. Vous pouvez choisir la couleur du tracé dans la fenêtre couleur (300-Fenêtre des Couleurs), son épaisseur et la forme des extrémités dans la fenêtre "Lignes et Crayons" (200-Fenêtre Lignes et Crayons). Il est également possible d'utiliser le mode cyclage sur ce type de courbes (300-Fenêtre des couleurs, 109-Généralités et choix des formes).

109.13-Courbe de Bézier par extrémité

Accès : en sélectionnant dans le pop-up une icône en forme de sinusoïde, avec axe de symétrie.

Un clic sur le dessin place un point, un autre clic place un second point. Le troisième point activé par un troisième clic sera considéré comme étant situé à la suite des deux autres. Une fois ce point positionné au bon endroit, vous le confirmez à cette position par un clic sur le bouton gauche. Vous pouvez alors déplacer la courbe pour enfin la placer avec un dernier clic. Un clic sur le bouton droit interrompt l'opération à tout moment (109-Généralités et choix des formes).

Vous pouvez choisir la couleur du tracé dans la fenêtre des Couleurs (300-Fenêtre des Couleurs), son épaisseur et la forme des extrémités dans la fenêtre "Lignes et Crayons" (200-Fenêtre des Lignes et Crayons).

109.14-Courbe de Bézier par centre

Accès : en sélectionnant dans le pop-up des formes, l'icône représentant un petit dôme.

Cette forme permet de dessiner une courbe de béziers en plaçant d'abord deux points et en tirant ensuite la ligne reliant ces points, comme s'il s'agissait d'un élastique. Un clic sur le bouton droit interrompt l'opération à tout moment (109-Généralités et choix des formes).

Vous pouvez choisir la couleur du tracé dans la fenêtre des Couleurs (300-Fenêtre des Couleurs), son épaisseur et la forme des extrémités dans la fenêtre "Lignes et Crayons" (200-Fenêtre des Lignes et Crayons).

110-Texte

Accès : clic sur l'icône en forme de T. Une double sélection de cette icône ouvre la fenêtre de paramètrage des fontes ou active celle-ci si elle était déjà ouverte.
Si la couleur active est le blanc, vous ne pourrez lire le texte qu'en cliquant sur "ombre".
Avec cet outil vous allez écrire sur la feuille de dessin. Le curseur de la souris se transforme en petite croix surmontée d'un "T". Un clic sur le dessin change ce curseur en barre verticale, de la hauteur des caractères. Vous tapez ensuite vos caractères au clavier, en utilisant éventuellement les touches `Enter` ou `Return` pour passer à la ligne. Vous pouvez ensuite déplacer le bloc de texte avec la souris : pour le déposer, cliquez avec le bouton gauche, un clic avec le bouton droit annulant l'opération.
Toutes les modifications sur le texte (taille des polices, choix de celles-ci, styles, justification, rotation, etc.) se font dans la fenêtre des polices (500-Fenêtre Polices).

111-Formes en 3D

Toutes les formes que vous pouvez sélectionner dans le pop-up des formes (109-Généralités et choix des formes) peuvent être déclinées en mode 3D. Pour cela il suffit de cliquer sur l'icône représentant un petit cube. Lorsque le mode 3D est enclenché, cette icône est enfoncée.
Dans ce mode, une fois la forme délimitée, une étape supplémentaire se déclenche. Par exemple, dans le cas du dessin d'un rectangle, une fois le rectangle délimité, celui-ci donne naissance à un autre rectangle, parallèle au premier et relié à celui-ci par les coins, et formant donc une sorte de parallélépipède. Avec la souris vous pouvez tirer cette forme pour la pencher, l'agrandir etc. Une fois qu'elle a atteinte les dimensions voulues, il vous suffit de cliquer pour fixer ces dimensions et donc déplacer et poser cette forme où bon vous semble. Qu'il s'agisse d'un dessin en 3D ou non, un clic sur le bouton droit en cours d'opération, permet de sortir sans dessiner. Ce choix de forme 3D/2D est cumulable avec l'option formes remplies (112-Formes remplies).

112-Formes remplies

Toutes les formes que vous pouvez sélectionner dans le pop-up des formes (109-Généralités et choix des formes) sont disponibles en mode "creux" ou en mode "rempli". Pour activer le mode "rempli", il suffit de cliquer sur l'icône représentant plusieurs petites formes, icône située vers le bas à gauche dans la fenêtre des outils. Une fois cette icône enfoncée, les formes sont dessinées en étant remplies avec le motif actif (400-Fenêtre des motifs), qu'il soit monochrome ou couleur. Si l'option 3D est activée, les faces avant et arrière des objets sont remplies, mais pas les côtés (111-Formes en 3D).

Lorsque les formes sont dessinées en mode rempli, elles deviennent sensibles dans leur totalité au mode graphique, mais également à l'option bords visibles ou non (115-Bords).

113-Couleur active

Elle est représentée par une zone rectangulaire en bas de la fenêtre des outils. En cliquant dessus, vous pouvez passer à la couleur suivante dans la palette.
Une double sélection sur cette zone (double clic, `Shift`+clic ou clic droit avec gauche enfoncé), ouvre la fenêtre des couleurs ou l'active si elle était déjà ouverte (300-Fenêtre des couleurs).

114-Mode graphique

Cette icône représente le mode graphique actif pour les différents tracés. En cliquant dessus, vous passez au mode graphique suivant. Une double sélection sur cette icône permet d'accéder au formulaire d'édition du mode graphique, également accessible par l'option "Mode GR..." du menu "Options" ou par un appui sur la touche G (31-Mode Graphique). L'icône représentant le mode graphique, change à chaque fois que vous cliquez dessus et sa représentation vous montre l'effet produit en cas de superposition de deux formes rectangulaires.

115-Bords

Cette icône vous indique si les objets remplis que vous pouvez tracer avec les outils "rectangle plein", "disque plein" et "polygone plein", possèderont des bords ou non. Pour passer du réglage "Bord" à "Pas de bord" et vis-versa, il suffit de cliquer sur cette icône. Une double sélection sur cette icône permet d'accéder au formulaire "Mode Graphique et Bord", également accessible par le choix "Mode GR..." dans le menu "Options" (ou par la touche G) (31-Mode graphique)

200-Fenêtre des Lignes et Crayons

Accès : L ou choix de "Lignes..." dans le menu "Options". Cette fenêtre est également accessible par double sélection sur les outils ayant un rapport avec les lignes et les crayons, c'est à dire l'outil crayon, la ligne, le rectangle, le cercle et les lignes brisées.
Cette fenêtre permet de déterminer l'épaisseur des lignes et donc du crayon, le type des lignes et la forme du crayon.

201-Choix du type d'extrémité

Lorsque vous tracez une ligne, celle-ci possède deux extrémités, c'est évident! Vous pouvez décider de la forme qu'auront ces extrémités, indépendemment l'une de l'autre. Les trois icônes de gauche représentant une flêche, une extrémité de trait arrondie et une extrémité de trait coupé net, permettent de choisir la forme du début d'un trait, les trois icônes de droite permettant de choisir la forme de la fin. Ces choix fonctionnent avec les traits, les polygones vides et les courbes de type Bézier.

202-Choix de l'épaisseur

Ce choix se fait en cliquant sur les deux flêches verticales, situées à droite de l'indication d'épaisseur de ligne. La ligne grossit ou se rétrécit suivant la flêche cliquée, mais ce grossissement est limité, puisqu'à un certain point, la ligne redevient petite. A noter que les lignes ont toujours des épaisseurs d'un nombre de points impair. Cette épaisseur de ligne joue sur la taille des points du spray, sur l'épaisseur des lignes, du crayon, du contour des rectangles vides ou pleins, des cercles et des disques, des polygones vides ou pleins et des courbes. Le changement d'épaisseur n'est pas cumulable avec le changement de type de lignes.

203-Choix du type de ligne

Dans le bas du formulaire vous voyez un bouton allongé, avec une ligne, et deux flêches aux extrémités. En cliquant sur les flêches, vous pouvez changer le type de la ligne représentée : pointillé plus ou moins gros, trait d'axe etc. Le type de ligne sélectionné ici, sera appliqué pour les outils tels que la ligne ou le polygone.

203.1-Edition du type de ligne

Il est également possible de définir son propre type de ligne. Pour cela il suffit de faire une double sélection sur le type de ligne actuel (71-Type de ligne) ou sur la ligne d'indication d'épaisseur (70-Choix de l'épaisseur). Un petit formulaire s'ouvre alors sur l'écran, avec une vue agrandie de la ligne actuelle. Vous pouvez éditer cette ligne en cliquant dessus : un clic sur un point blanc le rend noir et un clic sur un point noir le rend blanc. Vous pouvez également passer au type de ligne suivant ou précédent avec les

boutons flêchés : dans ce cas, si la ligne précédente a été modifiée, une boîte d'alerte vous demandera s'il faut ou non prendre en compte cette modification.
A noter que seules les lignes en trait continu peuvent avoir des épaisseurs variables, il n'est donc pas possible de faire un gros trait pointillé. Ceci se vérifie d'ailleurs dans le choix de l'épaisseur et des styles : si vous avez choisi une épaisseur importante et que vous cliquez pour choisir une ligne en pointillés, l'épaisseur revient automatiquement à sa taille minimale.

204-Choix des crayons/brosses

Dans la partie droite du formulaire "Lignes et Crayons", vous pouvez choisir le crayon qui sera utilisé pour dessiner. Le crayon situé en haut à gauche de ces 9 icônes, et représenté par une croix, a un fonctionnement un peu particulier : il n'est pas possible de modifier sa forme, mais son épaisseur est fonction de l'épaisseur de la ligne (69-Choix de l'épaisseur).
Par contre, les 7 autres crayons possèdent des formes spéciales, qui peuvent être modifiées, mais dont les dimensions sont fixes, quelque soit l'épaisseur du trait actuel.

204.1-Edition des crayons/brosses

Vous pouvez modifier la forme des crayons en les éditant. Pour cela, il faut faire une double sélection sur le crayon que vous désirez éditer.
Un formulaire s'ouvre alors sur l'écran, son fonctionnement est similaire à celui de l'édition des motifs. (400-Fenêtre Motifs, 403-Edition des motifs). Là aussi, le Undo permet d'annuler la dernière opération effectuée. La seule restriction réside dans le fait que dans la version actuelle de D2M, les crayons ne peuvent être que monochromes : lorsque vous dessinerez avec, leur couleur sera celle de la couleur active. Etant donné qu'il n'y a qu'une seule sorte de crayons/brosses, quelque soit la résolution, le fichier de sauvegarde des crayons/brosses porte l'extension BRO. Si ce fichier se nomme D2M.BRO, il est chargé automatiquement par D2M lors de son initialisation. Vous pouvez d'ailleurs placer les fichiers crayons/brosses où vous voulez sur le disque (dans un dossier par exemple) en indiquant le chemin d'accès dans le formulaire correspondant (39-Chemins).
A noter qu'il n'est pas possible d'accéder au formulaire d'édition des crayons par une double sélection sur le crayon en forme de croix, puisque celui-ci n'est pas éditable.

205-Presse-papier comme crayon

Le 9éme "crayon" est assez spécial puisqu'il représente l'icône du Presse-Papier. Lorsque vous choisissez ce "crayon", vous dessinez avec le Presse-Papier au bout de votre souris. En jouant sur les modes graphiques, de nombreux effets très intéressants peuvent être réalisés.

300-Fenêtre des couleurs

Accès : C ou choix de "Couleurs..." ou "Coul" dans le menu "Options". Une double sélection sur le pavé actif et de couleurs, situé en bas de la fenêtre outils, ouvre la fenêtre des couleurs, ou l'active si elle était déjà ouverte.

Les manipulations de cette fenêtre se font classiquement : déplacement, fermeture, clic sur les boutons etc. sauf pour ce qui est du bouton d'ouverture maximale de la fenêtre, ce bouton n'étant accessible qu'en mode palette : sa sélection permet de rétrécir la fenêtre, celle-ci n'affichant plus que les pavés de couleurs et le pavé indiquant la couleur sélectionnée. Dans ce cas, il n'est plus possible d'éditer les couleurs, mais cela permet de gagner en surface de travail. Un autre clic sur ce bouton d'ouverture maximale fait réapparaître la totalité des réglages possibles pour les couleurs.

Cette fenêtre se présente différemment, suivant que vous vous trouvez dans un mode "palette" ou dans un mode "True Color" (voir le manuel pour les explications sur ces deux modes). En mode "palette", il est possible de choisir ses couleurs, mais également de les éditer, de créer des palettes, des dégradés etc. alors qu'en mode True Color seule la sélection est possible, toutes les couleurs étant disponibles simultanément.

A noter que la majorité des manipulations réalisables sur la fenêtre des couleurs, le sont aussi bien lorsque cette fenêtre est active que lorsqu'elle est inactive.

301-Le mode palette

Dans ce mode il est possible de choisir les couleurs mais aussi de les éditer, de créer des dégradés etc.

301.1-Edition d'une composante d'une couleur

Les couleurs sont réprésentées sous la forme de petits pavés, avec au dessus un pavé plus grand montrant la couleur qui est active pour le crayon, les traits etc. Les composantes de cette couleur, c'est à dire la quantité de rouge, de vert et de bleu sont indiquées par trois ascenceurs. Ces ascenceurs sont gradués de 0 à 1000 mais bien évidemment, il n'y a pas 1000 nuances disponibles par composante : l'intérêt réside dans le fait que cette graduation présente les réglages les plus fins disponibles avec le système GEM des machines ATARI. Ainsi sur un STF qui ne dispose que de 8 nuances par composante (8X8X8=512 teintes possibles), les déplacements des ascenceurs pour changer la teinte devront être plus importants que sur un STE qui possède 16 nuances par teinte (16X16X16=4096 teintes disponibles) etc.

Pour sélectionner une couleur, il suffit de cliquer sur son petit pavé. Le grand pavé prend la couleur de celui-ci, et les ascenceurs changent de valeurs pour montrer les réglages correspondants à la couleur active.

En cliquant sur les flêches des ascenceurs, vous augmentez ou diminuez la composante rouge verte ou bleue (suivant l'ascenceur) de la couleur active.

Vous pouvez également attraper la "cabine" de l'ascenseur et la déplacer à la souris (cliquer, tenir la souris enfoncée, puis déplacer et relacher) pour changer plus rapidement la valeur de la composante. Vous pouvez également cliquer dans la partie grisée de l'ascenseur, au dessus ou en dessous de la "cabine" qui change la composante par "pas" de 100. Vous pouvez annuler l'édition d'une couleur en cliquant sur le bouton `Undo` ou en appuyant sur la touche `Undo`. A noter qu'un appui sur la touche `Undo` n'est pris en compte pour la couleur, que si c'est la fenêtre des couleurs qui est active. En effet, si c'est la fenêtre de dessin qui est active, et que vous éditez les couleurs sur la fenêtre en arrière plan, un appui sur `Undo` sera considéré comme un `Undo` du dessin et pas de la couleur.

301.2-Edition de plusieurs composantes d'une couleur

Pour modifier d'un coup les trois composantes d'une couleur, c'est à dire rendre cette couleur plus sombre ou plus foncée, il suffit de modifier l'une des trois composantes (74.1-Edition d'une composante d'une couleur) tout en maintenant une des deux touches `Shift` enfoncée. Les deux autres réglages se déplaceront, en gardant leurs différences de réglages les uns par rapport aux autres. Imaginons un réglage de 450,265,321. Vous tenez `Shift` enfoncée et vous cliquez sous la "cabine" d'ascenceur du rouge. Vous obtenez alors une couleur de composante 350,165,221. Vous pouvez descendre ou monter les composantes à fond, sans perdre les écarts relatifs entre les composantes. Reprenons notre exemple : si nous descendons encore de 165 les trois composantes, le vert sera à 0, le rouge à 185 et le bleu à 56. Il sera encore possible de diminuer par exemple de 100. Le rouge sera alors à 85, le vert à -100 et le bleu à -44. En fait, les réglages réels composant la couleur seront 85,0,0 (85 pour 1000 de rouge, pas de vert et pas de bleu donc obtention d'un rouge sombre) mais en interne D2M garde les valeurs négatives. Cela vous permet de retrouver les écarts lorsque vous remontez les valeurs, et ainsi, si vous remettez le rouge à 350, vous retrouvez le vert à 165 et le bleu à 221.
Pour changer deux composantes d'un coup et laisser la troisième inchangée, il suffit de désactiver celle-ci en cliquant sur la petite lettre la désignant en haut des ascenceurs. La lettre passe en grisé, tout comme l'ascenceur. Lors d'un déplacement avec `Shift` enfoncée, seuls les deux autres ascenceurs se déplaceront.

301.3-Copie d'une couleur sur une autre

Pour copier une couleur sur une autre, il suffit d'attraper son petit pavé, et de le déposer sur un autre pavé de couleur. Cette manipulation peut se faire d'un pavé de couleurs à un autre, mais aussi d'un pavé de couleurs vers le gros pavé de la couleur active, ou de celui-ci vers un pavé de couleurs inactive. Cette copie se fait en cliquant sur un pavé de couleurs avec le

bouton gauche et en maintenant ce bouton enfoncé : vous voyez alors apparaître un petit carré pointillé, qu'il suffit de déplacer et de déposer sur le pavé destination. Cette copie écrase la couleur de destination.

301.4-Echange de deux couleurs

Pour échanger deux couleurs, il faut procéder exactement comme pour la copie (301.3-Copie d'une couleur sur une autre), mais il faut tenir une des deux touches `Shift` enfoncée lors du dépot du pavé à son emplacement de destination.

301.5-Dégradé de couleurs

Pour créer un dégradé entre deux pavés de couleur, rien de plus simple : d'abord le dégradé se fait toujours à partir de la couleur active. Il faut donc cliquer sur la couleur de début du dégradé, pour la rendre active. Il suffit ensuite de cliquer sur la couleur de l'autre extrémité du dégradé, tout en maintenant le touche `Alternate` enfoncée : les couleurs situées entre ces deux pavés de couleurs sont automatiquement modifiées pour engendrer un dégradé.

301.6-Mode MASTER PALETTE

Particularité très importante des logiciels PARX, le mode MASTER PALETTE est un mode d'édition de couleurs, permettant d'agir sur la totalité des couleurs de la palette. Pour passer dans ce mode, il suffit de double-cliquer sur le grand pavé de la couleur active. Les lettres MP (Master Palette) s'y affichent et les valeurs des trois ascenceurs sont modifiées. La valeur de rouge indiquée représente alors la moyenne des composantes rouges de toutes les couleurs de la palette, idem pour le vert et le bleu.
Vous pouvez éditer ces composantes de la façon habituelle (clic sur les flêches, dans les ascenceurs ou déplacement du curseur), en tenant éventuellement `Shift` enfoncée pour les modifier simultanément, désélectionner une des trois pour déplacer les deux autres etc. La seule différence avec l'édition classique d'une couleur, c'est qu'ici ce sont toutes les couleurs de la palette qui seront modifiées simultanément. Ceci vous permet d'augmenter le rouge de toutes les couleurs ou en tenant `Shift` enfoncée, d'assombrir ou d'éclaircir toute la palette.
Pour sortir du mode Master Palette, il suffit de double cliquer à nouveau sur le grand pavé de couleurs qui contient alors MP.

301.7-Sélection de plusieurs couleurs

Sélectionner plusieurs couleurs d'un coup a plusieurs utilités. Voyons d'abord comment faire :
Pour sélectionner plusieurs couleurs, D2M utilise le principe de multi-sélection du GEM : il suffit de cliquer sur les couleurs les unes après les

autres, tout en maintenant une des deux touches `Shift` enfoncée. Les couleurs sélectionnées sont alors indiquées par une petite croix. Si vous avez sélectionné plusieurs couleurs et que vous voulez en désélectionner une, il suffit de cliquer à nouveau dessus en gardant `Shift` enfoncée.
Comment faire pour sélectionner toute une suite de couleurs ? Simple et logique : `Shift` permet les sélections multiples et `Alternate` les dégradés. Il suffit donc de cliquer sur une couleur en tenant `Shift` enfoncée, puis de cliquer sur une autre en tenant `Shift` et `Alternate` enfoncées : toutes les couleurs intermédiaires seront ainsi sélectionnées.

301.8-Edition des composantes de plusieurs couleurs simultanément

Pour modifier les composantes d'un ensemble de couleurs, il suffit de sélectionner plusieurs couleurs (301.7-Sélection de plusieurs couleurs) puis d'éditer les composantes de façon normale (74.1-Edition d'une composante d'une couleur et 74.2-Edition de plusieurs composantes d'une couleur). Les couleurs sélectionnées seront alors modifiées simultanément.

301.9-Cyclage permanent de couleur

Les outils de dessins sont sensibles au choix de la couleur, mais certains permettent en plus de dessiner avec plusieurs couleurs en même temps. C'est le cas du crayon, de l'aérosol, des courbes B-Spline etc. Il suffit pour cela de sélectionner plusieurs couleurs à la fois (301.7-Sélection de plusieurs couleurs) et d'utiliser ensuite par exemple le crayon. Le trait qui sera dessiné sera alors multicolor. Lorsque le cycle de couleurs aura été fait une fois, il recommencera, sans fin, tant que le crayon dessine, que l'aérosol dépose des points etc.

301.10-Cyclage des couleurs, une seule fois

Aprés avoir sélectionné un outil et plusieurs couleurs (301.9-Cyclage permanent des couleurs), il est possible de simuler des dégradés pour faire le bord d'une feuille par exemple. Il suffit pour cela de dessiner tout en maintenant la touche `Control` enfoncée. Le trait qui sera dessiné avec le crayon (par exemple) sera constitué du cyclage de couleurs, mais ce cyclage n'aura lieu qu'une seule fois, le reste du trait se traçant avec la dernière couleur du cycle.

302-Création automatique d'une palette de couleurs

Lorsque vous sélectionnez plusieurs couleurs simultanément, vous voyez que le bouton "Créer" s'active. Un clic sur ce bouton ouvre un formulaire vous permettant de créer automatiquement une palette, en partant des couleurs sélectionnées.
En haut de ce formulaire est indiqué le nombre de couleurs que vous avez sélectionné, et le nombre de couleurs disponibles pour votre palette.

302.1-Création de la totalité de la palette

Le champ éditable vous demande combien de couleurs vous désirez créer : si vous cliquez sur "Toutes", ce champ éditable se remplit avec le nombre de couleurs maximal autorisé. Il vous suffit alors de sortir de ce formulaire par "Confirmer" pour obtenir une palette complète, générée à partir des couleurs que vous aviez sélectionnées.

302.2-Création d'un certain nombre de couleurs

Si vous remplissez ce champ éditable avec un nombre inférieur au nombre de couleurs de la palette (par exemple 160 pour une palette de 256 couleurs), vous devez indiquer à D2M à quel endroit de la palette il devra placer les couleurs générées.

302.2.1-Création de palette, au début

Si le bouton "Au début" est sélectionné, D2M fera apparaître les couleurs dont le nombre est indiqué dans le champ "Nombre de couleurs" et les placera au début de la palette.

302.2.2-Création de palette, à la fin

Si le bouton "A la fin" est sélectionné, les couleurs générées seront placées à la fin de la palette de couleurs.

302.2.3-Création de palette, au centre

Si le bouton "Au centre" est sélectionné, les couleurs générées seront réparties de part et d'autre du milieu de la palette. Ainsi, si vous choissiez de créer 100 couleurs destinées à être placées au centre d'une palette de 256, ces couleurs seront placées de la 78 à la 178 (256/2-100/2 et 256/2+100/2).

302.2.4 Création de palette à partir de l'index...

Vous pouvez également fixer l'index de couleurs à partir duquel seront déposées les couleurs générées. Il suffit pour cela de sélectionner le bouton "A partir de l'index" et d'indiquer le numéro de la couleur de départ du dépot dans le champ éditable correspondant.

303-Couleur de la gomme

Dans la fenêtre des couleurs se trouve un petit pavé de couleurs donc le nom est "Couleur de la gomme". Lorsque vous utiliserez la gomme, (104-Gomme) celle-ci gommera en utilisant cette couleur. Pour la modifier, il suffit de cliquer sur le petit pavé de couleurs. Celui-ci affiche un point d'interrogation, vous demandant d'indiquer la couleur à utiliser. Il vous suffit alors de cliquer sur l'un des pavés de couleurs (actif ou non) pour que cette couleur devienne celle de la gomme. Cette couleur est indépendante de la couleur active.

304-Couleur de l'ombre du texte

Etant donné que vous pouvez écrire du texte possédant une ombre (33-Polices), il est intéressant de déterminer la couleur de cette ombre. Cette couleur est indiquée dans le pavé intitulé "Ombre du texte". Pour modifier cette couleur, il suffit de cliquer sur ce pavé, qui affiche alors un point d'interrogation : il reste à cliquer sur un des pavés de couleurs (actif ou inactif) pour que cette couleur deviennne celle de l'ombre. Attention, le texte sera écrit avec la couleur active, mais la couleur d'ombre est totalement indépendante de celle-ci.

305-Borne de remplissage

Lorsque vous remplissez une surface avec l'outil de remplissage (49-Remplissage), le remplissage s'arrête lorsque D2M rencontre des points d'une couleur différente à celle choisie pour le remplissage. Par défaut, un remplissage en rouge par exemple, sera arrêté par toutes les autres couleurs. C'est ce qui est symbolisé dans la pavé "Borne de remplissage" par "Ttes" (Toutes). En cliquant sur ce pavé, un point d'interrogation s'affiche, demandant d'indiquer la couleur qui servira d'arrêt au remplissage. Il suffit de cliquer sur le pavé contenant cette couleur pour que celle-ci soit la seule couleur suceptible d'arrêter le remplissage. Attention, dans le cas des trames, cette possibilité n'est pas efficace à 100%.

306-Options de la fenêtre des couleurs

En cliquant sur le bouton "Options", vous ouvrez un formulaire permettant de modifier les réglages et la présentation de ce formulaire. Ces réglages se font avec des boutons de type pop-up. En sortant avec Confirmer vous validez ces changements alors qu'ils ne sont pas pris en compte en sortant par Annuler. A noter que ces réglages sont sauvegardés dans le fichier D2M.INF que vous pouvez sauver par l'intermédiaire du choix "Préférences" du menu "Options" (39-Préférences).

306.1-Format des couleurs

Accès : option dans la fenêtre des couleurs

Ce pop-up vous permet de choisir entre un affichage des composantes des couleurs sous la forme RVB (Rouge Vert Bleu) c'est à dire la synthèse employée en informatique ou sur votre télévision, la forme CYM (Cyan, Magenta, Jaune) utilisée en peinture ou la forme TLS (Teinte, Luminosité, Saturation) utilisée en retouche photo. Ce choix est sauvegardé avec les préférences, dans le fichier D2M.INF (39-Préférences).

306.2-Rangement des couleurs

Accès : option dans la fenêtre des couleurs

Quatre modes de rangement des couleurs sont disponibles, les deux premiers faisant appel à des notions informatiques, les deux autres à des notions plus esthétiques. Un rangement par index range les couleurs dans l'ordre où elles sont gérées par le GEM, c'est à dire l'interface graphique de l'ATARI.

Un rangement par Shifter range les couleurs dans l'ordre où elles sont gérées par le circuit vidéo de l'ordinateur. C'est l'ordre des fonctions XBIOS, et c'est aussi l'ordre des plans de couleurs, utilisés par les programmeurs dans les animations d'images.

Les deux autres rangements parlent d'eux-mêmes, c'est à dire par teinte, ou par luminosité. Ce choix est sauvegardé avec les préférences, dans le fichier D2M.INF (39-Préférences).

306.3-Affichage du numéro des couleurs

Accès : option dans la fenêtre des couleurs

Puisque les couleurs peuvent être affichées aussi bien dans l'ordre du GEM (Index VDI) que dans l'ordre du Shifter, il est possible d'indiquer le numéro de la couleur de ces deux manières. Ce réglage va donc influencer la numérotation qui apparaît dans le bouton "Inx" de la fenêtre des couleurs.

En cliquant sur le bouton "Inx" vous passez à la couleur suivante. Ce choix est sauvegardé avec les préférences, dans le fichier D2M.INF (39-Préférences).

306.4-Taille des pavés de couleurs

Accès : option dans la fenêtre des couleurs

Ce pop-up vous permet de choisir la taille des pavés représentant les couleurs. Deux tailles sont disponibles : petit ou grand. Vous pouvez choisir cette taille en fonction des dimensions de votre écran. Ce choix est sauvegardé avec les préférences, dans le fichier D2M.INF (39-Préférences).

306.5-Position des pavés de couleurs

Avec cette option, vous pouvez décider de la position des pavés de couleurs vis-à-vis des ascenceurs et des boutons. Les pavés de couleurs peuvent être placés en haut, en bas, à droite ou à gauche (position par défaut) à l'intérieur de la fenêtre. Ce choix est sauvegardé avec les préférences, dans le fichier D2M.INF (39-Préférences).

306.6-Espace entre les pavés de couleurs

Accès : option dans la fenêtre des couleurs

Ce réglage vous permet d'écarter plus ou moins les pavés les uns des autres. Sans espace, les pavés se touchent alors qu'avec un grand espace l'oeil distingue aisément la séparation entre les pavés.

306.7-Couleur de l'espace entre les couleurs

Accès : option dans la fenêtre des couleurs

Pour changer la couleur de l'espace se trouvant entre les pavés de couleurs, il suffit de cliquer sur une couleur tout en maintenant la touche `Control` enfoncée : l'espace entre les pavés prendra la couleur du pavé sur lequel vous avez cliqué. Ceci vous permet de choisir et de modifier une couleur en la mettant en situation sur un fond dont vous avez vous-même choisi la teinte. Chacun sait en effet qu'un rouge placé sur un fond vert n'apparaît pas de la même teinte que ce même rouge placé sur un fond gris (phénomène dit de contraste simultané).

307-Sauver une palette

Cette option permet de sauvegarder sur disque un fichier contenant la palette. Ce fichier portera l'extension PAL. Si vous le sauvez au même niveau que D2M.PRG en le nommant D2M.PAL, ce fichier palette sera chargé automatiquement lors du prochain lancement de D2M. Bien évidemment, charger automatiquement ce fichier ne peut être intéressant que pour de la création d'images ou bien des chargements lorsque l'option "Une palette par dessin" est inactive .

307.1-Sauver au format "C"

Les programmeurs apprécieront le fait qu'en cliquant sur le bouton "Sauver" tout en maintenant la touche `Control` enfoncée, la palette est sauvée sous forme d'un listing directement utilisable en langage C.

308-Charger une palette

Cette option permet de charger une palette de couleurs qui a été au préalable sauvegardée avec l'option "Sauver palette" . Si vous chargez une palette 256 couleurs dans un mode 16 couleurs (par exemple) seules les 16 premières couleurs seront prises en compte. De même, si vous chargez une palette de 16 couleurs dans une résolution 256 couleurs, seules les 16 premières couleurs de la palette seront prises en compte.

309-Le mode True Color

En mode True Color, la gestion des couleurs est radicalement différente, puisqu'il est possible de dessiner avec toutes les couleurs disponibles. Cette particularité implique une présentation différente des couleurs, dans une fenêtre qui est donc structurée différemment. De plus, les couleurs étant toutes disponibles simultanément, il est évident que la sauvegarde ou le chargement d'une quelconque palette est ici hors de propos, ces options ne sont donc pas présentes dans ce mode.

310-Sélection d'une couleur True Color

Accès : Fenêtre des couleurs

Sur la droite de la fenêtre se trouve une bande verticale, représentant les différentes teintes de base disponibles. Vous y trouvez le rouge, le vert, le jaune, le bleu etc. Sur la gauche de la fenêtre se trouve une grande zone, contenant un dégradé de la couleur choisie. Lorsque vous cliquez sur une des couleurs dans la petite bande de droite, un dégradé de cette couleur s'affiche dans la partie de gauche.

Pour choisir une couleur, il suffit de cliquer sur celle-ci dans la grande zone de gauche.

311-Sélection d'une couleur par ses composantes

Accès : Fenêtre des couleurs

Sous la zone de dégradés se trouve trois ascenceurs représentant les trois composantes (rouge, vert et bleu) de la couleur active. Vous pouvez choisir une couleur en modifiant la valeur de ses trois composantes, en cliquant sur les flêches des ascenceurs, en cliquant dans les parties grisées des ascenceurs ou bien en cliquant sur les "cabines" de ces ascenceurs et en les tirant pour les déplacer. Attention, nous sommes en mode True Color : il n'y a donc pas modification de la couleur sélectionnée, mais sélection d'une autre couleur.

312-Petite réserve de couleur

Accès : Fenêtre des couleurs

Etant donné que les couleurs disponibles sont très nombreuses, un petit groupe de pavés, situé en bas à droite de la fenêtre, permet de stocker quelques couleurs. Vous pouvez donc choisir un de ces pavés puis sélectionner une couleur dans le dégradé : cette couleur prendra place dans ce petit pavé et sera donc disponible rapidement, simplement en cliquant sur ce pavé.

313-Présentation des couleurs en True Color

Accès : Fenêtre des couleurs

Le pop-up menu des "Options" True Color permet de choisir la représentation des couleurs. Celle-ci peut se faire sous la forme classique d'un dégradé de couleurs, ou sous la forme d'une palette permettant de mélanger les couleurs.

313.1-Dégradé True Color

Accès : Pop-up menu d'options dans la fenêtre de couleurs

Lorsque ce choix est enclenché, les couleurs apparaîssent dans la fenêtre des couleurs sous la forme d'un grand dégradé. Vous pouvez choisir la teinte globale de ce dégradé en cliquant sur la bande de couleurs située sur la droite de la fenêtre des couleurs.

313.2-Mélange TC

Accès : Pop-up menu d'options dans la fenêtre de couleurs

Lorsque cette option est enclenchée, la zone principale de la fenêtre de couleur s'efface, se transformant en une zone de mélange des couleurs. Il vous suffit alors de choisir une couleur dans la "réserve de couleurs" (353-Petite réserve de couleurs) et des dessiner dans cette zone tout en maintenant la touche `Shift` enfoncée. Sélectionnez une autre couleur et renouvellez l'opération en maintenant `Shift` enfoncée et vous verrez les couleurs se mélanger. Une fois la teinte réalisée, il suffit de cliquer dessus sans appuyer sur `Shift` pour voir la couleur prendre sa place dans la "réserve de couleurs". A noter que le passage du mode "Dégradés TC" vers "Mélange TC" n'est pas destructif pour un éventuel mélange que vous auriez réalisé.

400-Fenêtre des motifs

Accès : M ou clic sur l'option "Motifs..." du menu "Options".

Cette fenêtre permet de choisir le motif qui sera utilisé lors des remplissages ou lors de l'utilisation d'outils générant des surfaces pleines (rectangle, disque, polygone).

Cette fenêtre est également accessible par double sélection des outils ayant un rapport avec les motifs de remplissage. Ainsi en double cliquant sur l'outil de remplissage, "le rectangle plein", "le disque" ou "le polygone plein", vous ouvrez la "Fenêtre des Motifs", ou vous l'activez si elle était déjà ouverte.

401-Motifs monochromes

Par défaut les motifs affichés sont des motifs monochromes. Avec les deux boutons représentant des flêches, vous pouvez passer d'une page de motifs à une autre. Le nombre de pages dépend du nombre de motifs présents dans le fichier. Pour sélectionner un motif, et donc le rendre actif, il suffit de cliquer dessus : il est alors représenté dans la partie droite de la fenêtre.

402-Motifs couleurs

Après un clic sur le bouton "Couleur" ou "C", de la fenêtre des motifs, vous passez en affichage des motifs couleurs. Evidemment cette option n'est accessible que dans les résolutions couleurs. Là encore, le nombre de pages dépend du nombre de motifs présents dans le fichier. Pour sélectionner un motif, il suffit de cliquer dessus : il est alors représenté dans la partie droite de la fenêtre.

403-Edition des motifs

Pour éditer un motif, il suffit de faire une double sélection sur le motif actif (présent dans la partie droite de la fenêtre) ou sur un des motifs visibles. Un formulaire d'édition des motifs s'ouvre alors, le motif prêt à éditer étant celui

sur lequel vous avez cliqué pour accéder à ce formulaire. Ce formulaire vous permet de modifier un motif existant, d'en créer un nouveau, de sauver les motifs, d'en charger d'autres, etc.
Plusieurs outils sont disponibles dans ce formulaire d'édition des motifs. A noter que le Undo fonctionne sur l'édition des motifs, avec le même fonctionnement que sur l'image globale ou sur la loupe.

403.1-Remplissage
Petite icône opaque. Elle permet de remplir la totalité du motif en cours d'édition avec la couleur active dans ce formulaire.

403.2-Effacement
Petite icône vide. Elle permet d'effacer le motif en cours d'édition.

403.3-Inversion
Icône dont la moitié est noire, l'autre blanche. Réalise un effet d'inversion vidéo sur le motif. Dans le cas d'un motif monochrome, les points blancs deviennent noirs, et les points noirs deviennent blancs. Dans le cas d'un motif couleur, l'inversion opère d'après les couleurs de la palette.

403.4-Grille
L'icône représentant une petite grille permet de mettre en place une grille sur le motif, permettant ainsi un travail plus précis.

403.5-Pipette
Même fonctionnement et même icône que dans la fenêtre d'outils ou dans la loupe. La pipette permet de choisir une couleur en la prélevant dans le motif en cours d'édition.

403.6-Rotation du motif
Représentée par une icône avec une flêche faisant un quart de tour vers la droite, cette fonction réalise justement sur le motif une rotation d'un quart de tour vers la droite.

403.7-Miroir horizontal
Le trait vertical flêché aux deux extrémités, représente la rotation qui sera appliquée au motif après clic sur cette icône. Le motif sera donc retourné, le bas devenant le haut et vice versa.

403.8-Miroir vertical
Comme pour le miroir horizontal, sauf qu'ici le motif est basculé de droite à gauche et non de haut en bas.

403.9-Décalage vers la droite, la gauche, le bas, le haut

Les quatres boutons flêchés permettent de faire glisser le motif vers la droite, la gauche, le bas ou le haut.

403.10-Motif suivant ou précédent

Pour passer au motif suivant ou au motif précédent, il suffit de cliquer sur l'un des gros boutons flêchés situés de part et d'autre de la vue en taille réelle du motif en cours d'édition. Si vous avez modifié le motif visible, une boîte d'alerte vous demandera s'il faut prendre en compte ou non les modifications, avant de passer au motif suivant ou précédent.

403.11-Charger et sauver

Avec ces deux options, vous pouvez charger ou sauver des fichiers de motifs. Ces fichiers portent l'extension MXX ou XX ils représentent le nombre de plans de couleurs. En monochrome, les motifs portent l'extentions M01, en 4 couleurs l'extension M02, en 16 couleurs M04, en 256 couleurs M08 et en True Color M32. A noter que les motifs du True Color Falcon030 ne sont pas en 65000 couleurs mais en 16 millions de couleurs. Il en résulte des fichiers assez importants en taille.

Lorsque vous sauvez un fichier motif, si vous lui donnez comme nom "D2M", il sera chargé automatiquement lors du lancement du logiciel. Vous pouvez créer un dossier pour ranger les fichiers motifs, et indiquer le chemin d'accès à ces fichiers motifs, à l'aide du formulaire accessible par le choix "Chemins..." du menu "Options".

403.12-Choix de la couleur en mode palette

En mode palette, le choix de la couleur se fait simplement en cliquant dessus ou en la prélevant avec la pipette. En mode monochrome, le fait de cliquer sur un point blanc le fait passer en noir, et à l'inverse un clic sur un point noir le fait passer en blanc. Il suffit ensuite de cliquer sur le motif pour dessiner des points avec cette couleur.

403.13-Choix de la couleur en mode True Color

Tout comme dans la loupe, en mode True Color une zone de dégradé apparaît en haut à gauche du formulaire, tandis qu'à droite un bouton pop-up permet de choisir la couleur du dégradé. Il suffit de cliquer sur ce bouton qui se déroule alors, puis de cliquer sur la teinte de son choix pour que celle-ci soit dégradée dans la zone de gauche. Le choix de la couleur se fait alors simplement, en cliquant sur la couleur de son choix dans le dégradé, ou en sélectionnant cette couleur dans le motif édité, à l'aide de la pipette. Une fois cette sélection effectuée, il suffit de dessiner sur le motif.

500-Fenêtre des polices

Accès : P ou menu "Options", choix "Polices..." ou "Fonte", ou double clic sur le bouton texte (T) dans la fenêtre des outils.

Ouvre le formulaire de paramétrage des polices de caractères.

D2M peut utiliser la fonte système, les fontes GDOS et les fontes Speedo. Ces trois types de fontes peuvent cohabiter, mais les effets et réglages dépendent de la fonte que vous aurez sélectionné. Ainsi la rotation au degré près ne sera accessible qu'en cas de sélection d'une fonte Speedo, la fonte système et les fontes GDOS ne donnant pas accès à ce genre d'effets (rotation limitée à des pas de 90 degrés).

Si vous sortez du formulaire des polices par confirmer, l'outil texte (Icône T dans la fenêtre d'outils) est automatiquement sélectionné.

501-Choix de la police

Le choix de la police qui sera active pour écrire, se fait en cliquant sur son nom dans la liste située à gauche. La police sélectionnée s'affiche alors dans le cadre du haut. Si ni Speedo ni GDOS ne sont actifs, seule la police système est disponible.

501.1-Visualisation de la police

Lors de l'utilisation d'un système d'exploitation très récent (TOS 4.99 ou supérieur) ou de l'ajout d'un gestionnaire tel que MiNT, un bouton supplémentaire apparaît, situé à droite de la liste des fontes. En enclenchant ce bouton, les noms des fontes s'afficheront en utilisant les fontes elles-mêmes. Ainsi le nom Times sera écrit avec une fonte Times etc.

502-Taille de la police

La taille de la police peut se régler de deux façons : soit par le pop-up menu de droite qui fournit des dimensions pré-établies, soit en modifiant le champ éditable et en le validant par un appui sur la touche `Return` du clavier.

Attention, si vous modifiez la dimension de la fonte système ou d'une fonte GDOS, vous obtiendrez des caractères avec des escaliers car ces fontes sont de type bitmap, c'est à dire constituées de petits points.

Par contre, si vous modifiez les dimensions d'une fonte Speedo, celle-ci sera toujours de bonne qualité car les fontes Speedo sont définies vectoriellement.

503-Attributs de la police

En sélectionnant les différents choix proposés dans le bas du formulaire de Polices, vous pouvez choisir d'utiliser la police en normal, gras, italique, souligné, en contour ou en ombré, ces différents effets étant cumulables.

504-Rotation de la police

Vous pouvez faire tourner la police afin d'obtenir une écriture oblique, à 90 degrés, la tête en bas etc. Cette rotation est possible en cliquant sur les petites flêches situées de part et d'autre du champ de rotation, ou bien en éditant ce champ au clavier et en confirmant par un appui sur la touche `Return` du clavier. Attention : avec la fonte système et les fontes GDOS, seules des rotations de 90, 180 et 270 degrés sont disponibles : seules les fontes Speedo autorisent des rotations au degré près.

505-Effets de placement du texte

Le pop-up menu situé en bas à droite du formulaire des polices, vous permet de choisir la manière dont sera traité le texte que vous taperez. Celui-ci peut être justifié à gauche ou à droite, centré ou justifié à gauche ET à droite.

506-Options propres à SpeedoGDOS

Si vous activez une fonte au format Speedo, le bouton "Options" situé dans le bas du formulaire devient actif. Il vous donne accès à un autre formulaire, regroupant deux particularités des fontes Speedo.

506.1 Compression

Cette option vous permet de compresser les lettres les unes contre les autres. Le réglage se fait en éditant le champ correspondant et en le validant par `Return`. Bien utile pour écrire sur une largeur limitée.

506.2 Inclinaison

Cet effet est en quelque sorte similaire à l'italique sauf qu'ici l'angle est paramétrable dans le champ prévu à cet effet. Le sens de l'inclinaison (vers la droite ou la gauche) se détermine à l'aide du petit bouton marqué "-".

600-Fenêtre aérosol

Cette fenêtre contient le formulaire de paramètrage de l'aérosol. Elle s'ouvre par double clic sur l'icône aérosol dans la fenêtre des outils, ou par sélection de "Aérosol" dans le menu "Options". Une grande partie des réglages de l'aérosol sont dépendants des réglages de tailles du crayon (200-Fenêtre lignes), de la couleur active (300-Fenêtre couleurs) et des motifs (400-Fenêtre motifs). A noter que l'aérosol fonctionne assez différement en mode True Color (609-Aérosol en mode True Color).

601-Taille de l'aérosol

Ce paramètrage se fait en déplaçant le petit curseur nommé "Taille". Vous pouvez le déplacer en cliquant sur les flêches situées à gauche et à droite de ce curseur ou bien en tirant celui-ci à la souris. Il joue sur la taille globale de l'aérosol c'est a dire sur la taille du nuage de peinture qui sera projeté, mais pas sur la taille des points projetés.

602-Intensité de l'aérosol

Ce paramètrage se fait comme celui de la taille (50.2-Taille de l'aérosol) sauf qu'il agit sur l'intensité du flot de peinture qui sera projeté, mais là encore, pas sur la taille des points.

603-Forme de l'aérosol

La forme de l'aérosol va permettre de définir la forme globale de celui-ci c'est à dire la forme que vont générer les gouttelettes projetées.

603.1-Aérosol rond

Sélection dans la fenêtre de l'aérosol par l'icône de gauche représentant un petit rond. Une fois cette icône sélectionnée, l'aérosol déposera un nuage de points formant globalement un rond.

603.2-Aérosol carré

Sélection dans la fenêtre de l'aérosol par l'icône de gauche représentant un petit carré. Une fois cette icône sélectionnée, l'aérosol déposera un nuage de points formant globalement un carré.

604-Taille des points de l'aérosol

L'aérosol projette en fait des gouttelettes ayant les mêmes caractéristiques que les mines des crayons. L'aérosol ayant plusieurs modes de fonctionnement.

605-Cyclage de l'aérosol

Par défaut les points de l'aérosol sont de la couleur active. Vous pouvez néanmoins sélectionner plusieurs couleurs en cliquant dessus tout en maintenant la touche `Shift` enfoncée (300-Fenêtre des couleurs) : ceci vous donnera un aérosol multicolor. Comme pour toutes les fonctions utilisables en mode cyclage, tenir la touche `Shift` enfoncée durant l'utilisation de l'aérosol, provoque une seul cyclage, l'aérosol continuant ensuite à projeter des points de la dernière couleur sélectionnée pour le cyclage.

606-Aérosol en mode normal

Ce mode est sélectionné en cliquant sur l'icône de gauche des icônes de "Type" dans la fenêtre de paramétrage de l'aérosol, c'est à dire l'icône représentant un petit nuage de points. Dans ce mode, l'aérosol projette des gouttelettes de la couleur ou des couleurs actives, comparable à une bombe de type spray.

607-Aérolsol en mode motifs

Ce mode est sélectionné en cliquant sur l'icône représentant un motif. Dans ce mode, l'aérosol projette des gouttelettes composées du motif courant. Elles seront proportionnelles à l'épaisseur de la ligne. Dans le cas d'une brosse quelconque, cette brosse sera projetée avec la couleur courante. Avec la brosse Presse-papier, chaque goutte sera le contenu du Presse-papier.

608-Aérosol en mode apparition

Ce mode est sélectionné en cliquant sur l'icône représentant un lion. Ce mode uniquement lorsqu'une image est présente dans le Presse-papier. Avec n'importe quelle brosse, les gouttelettes feront apparaître le contenu du Presse-papier.

609-Aérosol en mode True Color

En mode True Color, l'aérosol projette des points dont la teinte part du blanc pour aller progressivement vers la teinte prévue, ce qui permet de réaliser facilement des dégradés. Ces points projetés ont la forme du crayon ou de la brosse active, ou la forme globale du Presse-papier si c'est celui-ci qui est actif en tant que crayon (200-Fenêtre lignes et brosses).

610-Aérosol en mode retouche

Ce mode, accessible uniquement en True Color, est enclenché par l'icône la plus à droite des icônes de "Type", dans la fenêtre Aérosol. Dans ce mode, l'aérosol dépose des points en mélangeant leurs couleurs avec la couleur des points déjà en place sur le dessin. Dans ce mode, ni la forme des crayons ni leur taille n'ont d'importance : l'aérosol se contente de déposer des points ronds, trés proches les uns des autres.

700-Fenêtre du dessin
La fenêtre du dessin c'est celle qui contient votre dessin, et dans laquelle vous dessinez. Ce type de fenêtre posséde plusieurs particularités.

701-Ouverture de dessin au clavier
Lorsque vous avez ouvert plusieurs dessins, vous pouvez les ouvrir ou activer leurs fenêtres, en utilisant les touches du pavé numérique. La touche 1 ouvrira la fenêtre du premier dessin qui a été chargé, ou activera sa fenêtre si celle-ci est déjà ouverte. La touche 2 fera de même pour le second dessin et ainsi de suite, la touche 0 activant le dizième dessin.

702-Déplacement du dessin au clavier
Pour déplacer le dessin à l'intérieur de la fenêtre, vous pouvez utiliser les flêches de la fenêtre, mais aussi les touches flêchées du clavier. en maintenant `Shift` enfoncée en même temps que vous appuyez sur une des touches flêchées, le déplacement est plus lent.

703-Déplacement du dessin à la souris
Outre le fait que vous pouvez déplacer le dessin en agissant avec la souris sur les ascenceurs de la fenêtre, vous pouvez également "attraper" le dessin à la souris. Il suffit pour cela de déplacer la souris sur le dessin tout en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé. La souris se transforme en main posée à plat, et vous pouvez ainsi tirer et déplacer le dessin dans tous les sens. En maintenant `Shift` enfoncée durant cette opération, le déplacement est lent, alors qu'il est accéléré si vous maintenez la touche `Control` enfoncée.

704-Destruction du dessin
Lorsque vous fermez la fenêtre d'un dessin, celui-ci reste en mémoire et se trouve symbolisée sur le bureau par une icône. Il est cependant possible de demander dans les préférences que la fermeture de la fenêtre entraine la destruction de l'image, comme si vous fermiez la fenêtre et qu'ensuite vous jetiez l'icône à la poubelle (38-Préférences).

705-Mode plein page
Le mode pleine page est un mode de dessin qui permet de s'affranchir des éléments GEM tels que les fenêtres, le menu etc. Il est vrai que ces éléments, très souples ergonomiquement, prennent de la place et que celle-ci vient rapidement à manquer dans les résolutions faibles : l'écran est vite encombré en 320*200 par exemple. D2M vous offre donc la possibilité, tout en restant à 100% compatible GEM, de dessiner en mode pleine page. Il suffit pour cela de maintenir la touche `Alternate` enfoncée, tout en cliquant sur le bouton d'ouverture de la fenêtre du dessin (dans le coin en haut à droite de la

fenêtre). Les éléments GEM disparaissent alors, et votre dessin apparaît sur tout l'écran. Tous les outils sont disponibles dans ce mode, et vous pouvez également déplacer votre dessin s'il est plus grand que l'écran, en déplacant la souris tout en maintenant le bouton droit enfoncé.

706-Fermer toutes les fenêtres de dessin

Pour fermer d'un coup toutes les fenêtres ouvertes, contenant des dessins, il suffit d'en fermer une tout en maintenant la touche `Alternate` enfoncée. Toutes les fenêtres contenant des dessins se fermeront.

707-Ouvrir plusieurs fenêtres de dessin

Il est possible d'ouvrir en même temps plusieurs fenêtres de dessin déjà en mémoire. Pour cela il suffit d'entourer les icônes de façon à les mettre en sélection, puis de double-cliquer sur l'une d'entre elles.

Manipulation des icônes

1000-Les différentes icônes de D2M

Dans D2M, l'icône de dessin représente un carton à dessin. Lorsque cette icône est sélectionnée, le carton s'ouvre et la feuille en sort légèrement. Il y a une icône par dessin et comme D2M peut ouvrir jusqu'à 50 dessins, vous aurez alors 50 icônes sur le bureau !
Le presse-papier est représenté par une petite planche avec une pince maintenant une feuille. Lorsque le presse-papier contient quelque chose (15-Copier, 16-Couper), la feuille change d'aspect, un petit dessin venant s'afficher dessus. Lorsque l'on sélectionne l'icône du presse-papier, le coin inférieur droit de la feuille se relève.
La poubelle est représentée par une petite poubelle, qui s'ouvre lorsqu'on la sélectionne.

1001-Sélection / Dé-sélection d'une icône

Pour sélectionner une icône, il suffit de cliquer dessus, pour la désélectionner il faut cliquer sur le fond du bureau. A noter qu'une icône sélectionnée se désélectionne si vous en sélectionnez une autre. Le fait de sélectionner une icône permet d'activer différentes options telles que "Informations" (7-Informations). A noter également que dans le cas de certains effets extérieurs (37-Effets extérieurs) il est nécessaire d'avoir plusieurs images sélectionnées, par exemple dans le cas d'un effet mixant deux images. L'effet prendra en compte l'image active c'est à dire celle dont la fenêtre est sur le dessus, et comme seconde image celle dont l'icône est sélectionnée.

1002-Sélection de plusieurs icônes

Comme sur le bureau GEM, il est possible de sélectionner plusieurs icônes à la fois. Il suffit pour cela de cliquer sur une icône puis de cliquer sur une autre tout en maintenant une des touches `Shift` enfoncée. Lorsque plusieurs icônes sont sélectionnées, vous pouvez en désélectionner une en cliquant dessus tout en maintenant une des touches `Shift` enfoncée.
Vous pouvez également sélectionner plusieurs icônes d'un coup en cliquant sur le bureau et en déplaçant la souris en maintenant le bouton gauche enfoncé. Vous verrez alors une sorte de rectangle élastique se dessiner. Il vous suffit de tirer celui-ci pour qu'il entoure plusieurs icônes et lorsque vous relacherez le bouton de la souris, les icônes entourées seront sélectionnées.
Le fait de sélectionner plusieurs icônes vous permet par exemple d'obtenir des informations sur tous ces dessins, les uns après les autres, par "Informations" (7-Informations).

1003-Déplacement d'icônes

Pour déplacer une icône, il suffit de la sélectionner puis de cliquer dessus et de la déplacer en bougeant la souris avec le bouton gauche maintenu enfoncé. Pour déplacer plusieurs icônes d'une fois, il suffit de sélectionner plusieurs icônes (93-Sélection de plusieurs icônes) et de tirer l'une d'entre elles, les autres suivront ! Attention, dans les opérations de déplacement, copies etc. c'est la position du curseur de la souris qui compte.

1004-Effacer le contenu du presse-papier

Pour effacer le contenu du presse-papier, tirez son icône sur celle de la poubelle. Une boîte d'alerte vous demandera confirmation puis le contenu du presse-papier sera détruit. Attention, cette manoeuvre est irréversible !

1005-Détruire un ou plusieurs dessins

Pour détruire un dessin, tirez son icône sur la poubelle. Après confirmation, le dessin est détruit. Pour détruire plusieurs dessins, sélectionnez les icônes des dessins à détruire et tirez les sur la poubelle. Attention, la destruction consiste à retirer la feuille de dessin de la mémoire de travail. Pour effacer le dessin, c'est à dire gommer la totalité de la surface de la feuille, il faut double-cliquer sur l'outil "Gomme" dans la fenêtre des Outils (104-Gomme). Pour détruire un fichier sur le disque, utilisez "Effacer fichier" dans le menu "Fichier" (10-Effacer fichier).

1006-Photocopie, duplication d'un dessin

Pour faire une photocopie d'un dessin, il faut déplacer son icône en tenant `Alternate` enfoncée lors du relachement de la souris. L'icône sélectionnée reste à sa place, tandis qu'une nouvelle icône, nommée "copie" est créée au nouvel emplacement.

1007-Copie d'un dessin sur un autre

Tirez l'icône d'un dessin sur l'icône d'un autre dessin. Le dessin de départ ou d'arrivée peut être le presse-papier. Lorsque vous relachez l'icône source sur la destination, un formulaire s'ouvre, vous permettant de régler les conditions de copie. Il est également possible de copier un dessin sur un autre en tirant son icône dans la fenêtre ouverte du dessin destination. (1000-Formulaire de copie).

1008-Imprimer

Vous pouvez imprimer un dessin en tirant simplement son icône sur l'icône représentant une imprimante. Si vous avez prélablement configuré l'impression, celle-ci se déclenchera immédiatement. Dans le cas contraire le formulaire de configuration s'ouvrira avant de vous permettre d'imprimer. Ce formulaire sera différent suivant le choix du type d'impression

Copie

1100-Formulaire de copie

Ce formulaire apparaît dans plusieurs cas:
1) Dépose d'un bloc sur une image en utilisant l'option "Coller en..." du menu fichier.
2) Dépose d'une image dans une autre en déposant l'icône de l'image dans la fenêtre de l'autre image.
3) Dépose du bloc dans une image en déposant l'icône du Presse-papier dans la fenêtre d'une image.
4) Dépôse de l'icône d'une image dans la fenêtre du Presse-papier.
5) Dépose de l'icône d'une image sur l'icône d'une autre image.
6) Dépose de l'icone d'une image sur l'icône du Presse-papier.
7) Dépose de l'icône du Presse-papier sur l'icône d'une image.
Dans tous les cas, apparaissent en haut du formulaire le nom de l'image source et celui de l'image destination ou "P-Papier" (Presse-Papier) si celui-ci est pris en compte par cette opération.
De nombreux paramètres permettent de jouer sur le mode de copie, sur le contenu de la copie etc.

1101-Coordonnées X et Y

Dans le cas d'une opération de type "Coller", ces champs éditables permettent d'indiquer les coordonnées de dépot de l'image source, sur l'image destination. Si, compte tenu de ces coordonnées, l'image source ne tient pas en totalité sur l'image destination, celle-ci ne change pas de taille : il n'y a "collage" que des parties communes, l'image source est donc tronquée.

1102-Copier Palette / Copier Image

Avec ces boutons, il est possible de sélectionner ce qui va être copié, à savoir l'image ou la palette, ou les deux.

1103-Coller ou Remplacer

En choisissant "Coller", l'image destination ne sera pas détruite, mais mixée avec l'image source. Le mode de mixage pourra se choisir dans les boutons situés en bas du formulaire. En mode "Remplacer", ces choix ne sont pas possibles, l'image source remplissant purement et simplement l'image destination. A noter que dans ce cas, l'image destination prendra alors les dimensions de l'image source.

RIM, WIM, IFX

1200-Formulaire des modules RIM, WIM ou IFX

Accès RIM : "Ctrl+Charger" (3.3- Charger) ou par "Acquisition" (3.4- Acquisition...)
Accès WIM : "Sauver", "Sauver sous", "Configurer Impression", "Imprimer".
Accès IFX : "Effets extérieurs" dans le menu "Edition" ou dans le menu "Options".
En fait, il ne s'agit que d'un seul et même formulaire, qui, suivant la façon dont vous y accédez, vous présente et gère différents types de modules. En fonctionnement RIM, le formulaire présente et gère les modules RIM d'importation d'images, en mode WIM, les modules WIM d'exportation d'images, tandis qu'en mode IFX le formulaire gére les modules IFX permettant d'appliquer des effets sur les images.
Ce formulaire vous présente tous les modules RIM, WIM ou IFX ayant été chargés au démarrage du logiciel.
Dans le haut du formulaire apparaîssent les noms des modules qui ont été chargés au lancement du logiciel. Le titre du formulaire vous permettant de savoir si ce sont des fichiers RIM, des WIM ou des IFX, sachant que si vous arrivez sur ce formulaire par "Charger", il ne peut s'agir que de RIM, puisque ce sont ces modules qui gérent l'importation d'images.
Après avoir cliqué sur le nom d'un des modules présenté, différents boutons s'activent en bas de ce formulaire.

1201-Infos

Permet de connaître le numéro de version du module, son type etc. Ces informations sont utilisées pour savoir si vous possédez la dernière version du module ou bien si vous devez en demander une mise à jour.

1202-Sortir

Permet de sortir de ce formulaire sans rien choisir, aucun module n'étant alors déclenché.

1203-Effacer

Retire le module sélectionné de la mémoire. Cette opération permettant de récupérer de la place dans la mémoire de travail, est surtout intéressant dans le cas de gros modules (pilotage de scanners à plat SCSI par exemple).

1204-Charger

Permet de sélectionner un module RIM se trouvant sur le disque afin de le charger. Vous choisirez le fichier à charger dans un sélecteur de fichiers.
REMARQUE: le chargement d'un module est possible à condition que les deux premières lettres de son extension soient valides. Ainsi dans le cas d'un

RIM, le sélecteur de fichiers vous présentera tous les modules dont les deux premières lettres de l'extention sont "RI". Ainsi vous pouvez par exemple renommer un RIM Néochrome "NEO.RIZ". Ne s'appelant plus "RIM "il ne sera pas chargé par défaut, mais vous pourrez néanmoins le charger en cours de travail par cette option "Charger". Ceci vaut également pour les fichiers WIM avec possibilité de chercher les modules dont les deux premières lettres de l'extention sont "WI" ainsi que pour les IFX ("IF").

1205-Lancer le module

Permet de déclencher le RIM, le WIM ou l'IFX.

Si vous êtes arrivé sur ce formulaire par "`Ctrl`+Charger", vous pourrez choisir un RIM de chargement d'images et le forcer à lire une image, normalement non-reconnue (succès non-garanti !). Si vous êtes arrivés à ce formulaire par "Acquisition" le RIM se chargera alors de vous demander les informations nécessaires (brancher le scanner, déterminer le temps de pause pour la vidéo etc.) suivant l'action pour laquelle il a été réalisé. Dans le cas de gros modules, ceux-ci sont généralement accompagnés d'une documentation. Reportez-vous à celle-ci pour le fonctionnement de ce type de modules.

Si vous êtes en présence des WIM, vous pourrez choisir un module de sauvegarde d'images mais aussi un module d'exportation vers un périphérique (imprimante couleur, Fax-Modem etc.) Au lieu de cliquer sur le descripteur d'un RIM puis de choisir "Lancer le RIM", vous pouvez simplement double-cliquer sur le descripteur, ceci étant également valable pour les WIM et les IFX.

1206-Configuration

Si le module que vous avez sélectionné possède la faculté d'être paramètré, D2M le déterminera automatiquement et vous donnera accés à cette option. Dans le cas contraire le bouton "Configurer" restera en grisé. Configurer un module peut vous permettre de pré-régler les paramètres de celui-ci. Cela peut être le temps de pause par défaut pour une digitalisation, le numéro du canal SCSI pour un scanner, le choix de la trame pour une impression couleur etc.

Autres fonctions diverses

9000-Mise en gris

A n'importe quel moment, que vous soyez en mode palette ou en mode True Color, un appui sur la touche "G" tout en maintenant la touche `Alternate` enfoncée, transformera l'image en niveaux de gris, un peu comme une photo en noir et blanc.

Les raccourcis claviers

Bureau

Touches directes

C	Formulaire Couleurs
D	Fenêtre Dessin
G	Formulaire Modes Graphiques et Bords
L	Fenêtre Lignes et Crayons
M	Fenêtre Motifs
O	Fenêtre Outils
P	Fenêtre Polices
S	Fenêtre Aérosol
O	Formulaire Options Couleurs, si la fenêtre Couleurs est ouverte
1-9	Fenêtres dessin 1 à 9
(	Couleur précédente
)	Couleur suivante
/	Loupe : mode grille
*	Loupe : mode pleine page
Flèches	Déplacement de l'image + Shift : idem, pixel par pixel + Alt : idem, par sauts
Clr Home	Image coin haut-gauche
Shift-CLR	Image coin bas-droit
F1-F9	Loupe, *2 - *11
Shift F1-F9	Loupe, *12 - *21
Esc	Outil découpe de bloc
Tab	Outil pipette
ESPACE	Si la fenêtre image est active, mode pleine page ESPACE pour revenir au mode fenêtre
Delete	Elimine les images dont les icônes sont sélectionnées
Help	Aide PARX (.HLP)
Ctrl-HELP	Aide DIDEROT (.AID)
Undo	Annuler

Avec la touche Shift

A	Outil Spray
B	Outil B-Splines
C	Outil Cercle vide
D	Outil Crayon
E	Outil Gomme
F	Outil Carré vide
I	Outil Cercle plein
K	Outil Polylines vides
L	Outil Ligne
P	Outil Polylines pleines
T	Outil Texte
X	Outil Carré plein
Z	Outil Remplissage

Avec la touche Alt

O	Formulaire RIM
P	Palette d'origine
*	Palette système
S	Sauver sous
W	Ferme toutes les fenêtres dessin

Avec la touche Ctrl

A	Acquisition
B	Ouvre le presse-papier
C	Copier
E	Effacer
G	Niveaux de gris
I	Imprimer
L	Loupe
N	Nouveau
O	Ouvrir
P	Prévisualisation
Q	Quitter
R	Remettre
S	Sauver
T	Tube GEM
U	Fermer la fenêtre active
V	Coller
X	Couper
?	Informations

Avec Shift + Ctrl

I	Configuration de l'impression
P	Préférences
C	Chemins

Icônes

Alt + drag	Création d'une copie de l'image
Alt + Double Clic :	Ouverture de plusieurs fenêtres sur la même image

Fenêtres

Alt + Close	Fermeture de toutes les fenêtres de même catégorie (toutes les fenêtres images ou toutes les fenêtres outils)
Alt + Full (idem ESPACE)	Si fenêtre dessin, mode pleine page

Loupe

Flèches — Déplacement de l'image

+ Shift : idem, pixel par pixel

+ Alt : idem, par sauts

+	Agrandissement plus fort
-	Agrandissement moins fort
(	Couleur précédente
)	Couleur suivante
/	Loupe : mode grille
*	Loupe : mode pleine page
Undo	Annuler

Fenêtre Motifs

Shift + clic sur motifs : Swap motif source / motif destination

Fenêtre Couleurs

Undo	Annuler, si fenêtre Couleurs active

Edition des Motifs et Brosses

Flèches	Déplacement du motif
Undo	Annuler

Outils

Alt + Carré	Carré parfait
Alt + Cercle	Cercle parfait
Alt + Poly	Fermeture du polygône
Alt + B-Spline	Fermeture du B-Spline
Alt + Bezier	Bézier 1 pt ou 2 pts au lieu de 3

Index